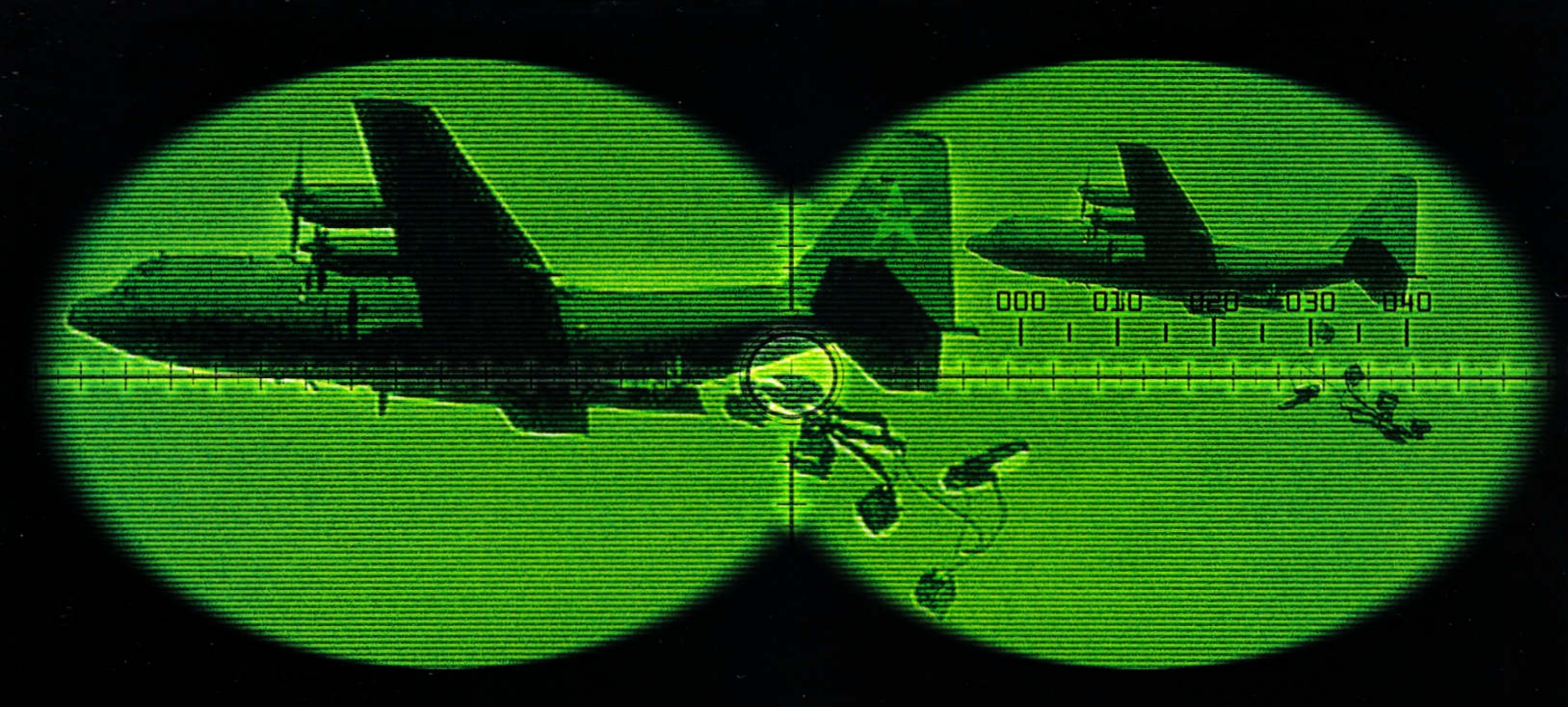
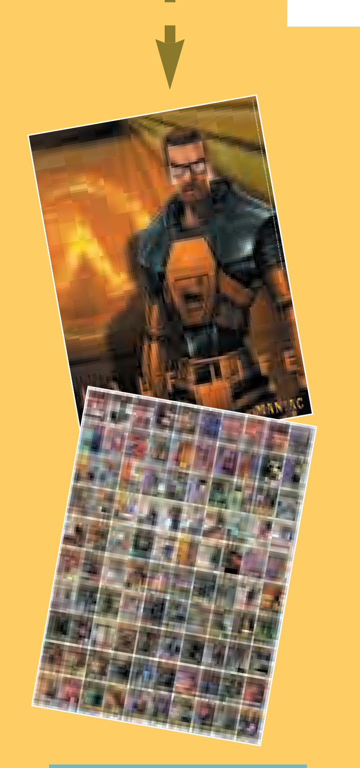

2/2002
10. Jahrgang / Ausgabe 100
CYBERMEDIA
Österreich € 3,80 (S 52,29), BeNeLux € 4,00 (hfl 8,81 / lfr 161 / bfr 161)
Schweiz sfr 6,50 / Italien € 4,60 (Lit 8.907) / Spanien € 4,60 (Pta 765)
DM 6,55 € 3,35
MAN!AC
JUBILÄUMS 100 AUSGABE
Fantasy-Fest
Der große Überblick: Alle Rollenspiele für 2002
Maximo
Grauenvoll gut: Capcoms neuer Geisterjäger
Neujahrs-Hämmer
84% Smash Bros. Melee
NEU Amped
NEU Timesplitters 2
78% Doom Advance
85% Ace Combat 4
MAN!AC WIRD 100
RIESEN-SPECIAL: Blick hinter die Kulissen, exklusives Doppelposter, geniale Gewinne
4 198044 103354 02


000
010
020
030
040

MAN!AC PUR...

erscheinen uns die zurückliegenden Wochen. Jetzt liegt sie vor Euch, die erste Ausgabe eines brandneuen 16-Bit-Magazins aus erfahrener Hand. Halt, halt: Nicht an Eurem oder unserem Verstand zweifeln. Was Ihr gerade gelesen habt, war der erste Satz, den im Herbst 1993 eine junge Truppe wagemutiger Spiele-Enthusiasten an ihre Leser richtete – sicher gerade nicht daran denkend, dass ihr Projekt einer kritischen Konsolenzeitschrift einmal zu einer dauerhaften Institution im deutschsprachigen Zocker-Raum werden würde. Über acht Jahre später können wir Euch etwa dasselbe sagen: MAN!AC pur erscheinen uns die zurückliegenden Wochen. Jetzt liegt sie vor Euch, die hundertste Ausgabe Eures alteingesessenen Videospiel-Magazins aus erfahrener Hand. Zum runden Geburtstag präsentieren wir Euch neben gewohnten Inhalten ein dickes Special samt Gewinnspiel, bei dem jedem Videospielfreak das Herz höher schlagen sollte.



Unser Jubiläumsposter: "Half-Life (dt.)" auf der einen, alle 100 MAN!AC-Cover auf der anderen Seite.

In der Heftmitte findet Ihr zudem ein Riesenposter mit Motiven der Ego-Perle "Half-Life (dt.)" bzw. – auf Wunsch vieler Leser – einer Zusammenstellung sämtlicher 100 MAN!AC-Cover. Wir bedanken uns bei Euch, allen Lesern, die uns die vielen Jahre die Treue gehalten und die MAN!AC zu dem gemacht haben, was sie heute ist: Das langlebigste Videospiel-Fachmagazin Deutschlands.



Originallayout aus MAN!AC 11/93



Ego-Ballerei quer durch die Zeit: "Timesplitters 2" ab Seite **6**

Klar erkannt: Alles und noch mehr über die ersten 100 Ausgaben MAN!AC ab Seite **28**

Pulverschnee und Sonnenschein: Mehr zur Snowboard-Lifestyle-Simulation "Amped" ab Seite **18**

Noch hat er seine Klamotten an: Unterwäsche-Held "Maximo" ab Seite **12**

Nur eins von vielen Rollenspielen für 2002: Mehr über "Jade Cocoon 2" & Co. im RPG-Überblick ab Seite **20**

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



Was Tom Cruise kann, beherrscht Ihr schon lange: "Ace Combat 4" ab Seite **72**

Gestern noch auf dem Index, heute auf dem GBA: Der Ego-Klassiker "Doom" ab Seite **95**

Krieg mit etwas Verspätung: "Dropship" ab Seite **70**

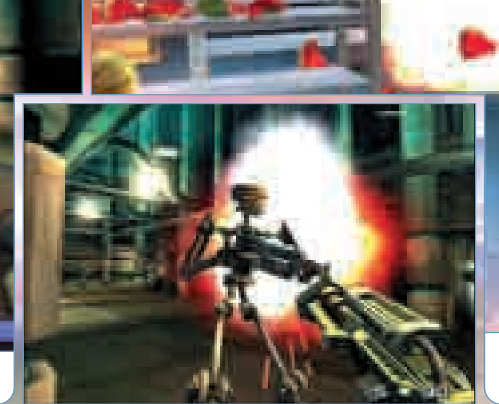
Cooler als Chucky? Hüpft mit Cyprien durch düstere Welten in "Evil Twin" ab Seite **56**

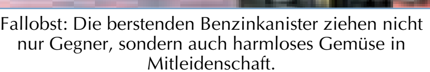
Keine Macht den Drogen, dieses Spiel berauscht auch so: Die Sega-Ballerei "Rez" ab Seite **78**

Endlich mal Pikachu treten! "Super Smash Bros. Melee" ab Seite **48**



In ferner Zukunft müsst Ihr eine außer Kontrolle geratene Roboterfabrik befrieden





Fallobst: Die berstenden Benzinkanister ziehen nicht nur Gegner, sondern auch harmloses Gemüse in Mitleidenschaft.

Die Zeitpatrouille

"Death has never been faster" – getreu diesem Leitspruch schoss sich "Timesplitters" Ende 2000 in die Herzen der Redaktion. Mit dem Nachfolger soll jetzt alles noch besser werden.

Nachdem sie genug von der Lizenz zum Töten hatten, verließen David Doak, Steve Ellis und Karl Hilton die Nintendo-Zulieferer Rare, um den Grundstein für ihr eigenes Spiele-Imperium zu legen. Nach etwa einem Jahr Entwicklungszeit gelang Free Radical Design mit "Timesplitters" ein respektabler PS2-Einstand. Superflüssige Grafik und actiongeladenes Geballer konnten aber nicht über eine große Schwäche hinwegtäuschen: Vor lauter Multiplayer-Optionen hatten die Entwickler glatt den Story-Modus vergessen. Ein Fehler, über den sich Presse wie Kunden einig waren, und aus dem man gelernt hat. Diesmal gibt's eine echte Geschichte rund um die "Timesplitters"-Kreaturen, die in neun Epochen das Universum unsicher machen.



Vorsicht vor den gefährlichen Wachen: Eure Gegner agieren äußerst geschickt und werfen sich nicht blind in den Tod. Dank Granaten und explosiver Fässer lockt Ihr sie aber aus der Reserve.

Auf Zeitreise

Wie sich das für echte Schurken gehört, sorgen die außerirdischen Bösewichte zu jeder sich bietenden Gelegenheit für Chaos. Ob im Wilden Westen, der fernen Zukunft, einem viktorianischen 'Jack The Ripper'-Szenario, den bleiverseuchten Chicagoer Straßen der 1920er oder auf einem sibirischen Staudamm der Gegenwart – stets sind die "Timesplitters" der Grund für scheinbar unerklärliche Katastrophen, Plagen oder andere Heimsuchungen. Wie im Vorgänger wählt Ihr vor jeder einzelnen Mission zwischen zwei zum Hintergrund passenden Helden und stürzt Euch dann mit Cowboy, Cop oder Space-Marine in den Kampf. Dabei müsst Ihr nicht nur Geschick am Abzugsfinger beweisen, sondern auch mit den typischen Problemen des Ego-Shooter-Helden fertig werden:

"SPIELE KOMMEN IMMER ZU FRÜH"

'Free Radical'-Mitbegründer und Ex-Rare-Mann David Doak plauderte bei der "Timesplitters 2"-Präsentation über Spiele und Ideen seiner jungen Firma.

? Beim ersten "Timesplitters" hatten man das Gefühl, der Titel wäre noch gar nicht richtig fertig gewesen. Habt Ihr das Spiel verfrüht auf den Markt bringen müssen?

DAVID: Unsere Firma wurde im April 1999 mit fünf Mann gegründet, die ersten PS2-Entwicklerkits bekamen wir im September. Ein Jahr später erschien bereits "Timesplitters".Wir wollten zeigen, dass es uns gibt, und waren mit dem Resultat sehr zufrieden. Außerdem kommen streng genommen alle Spiele zu früh auf den Markt.

? Wäre es nicht besser gewesen, länger zu warten und dafür ein Spiel mit vernünftigem Einzelspieler-Modus herauszubringen, wie Ihr es jetzt mit "Timesplitters 2" tut?

DAVID: Wenn wir Teil 1 damals nicht herausgebracht hätten, wäre der Nachfolger nicht so gut wie er es jetzt ist. Bei einer Entwicklungszeit von drei Jahren



Effektgewitter, wohin man schaut: Flammen, Blitze und Laserstrahlen erhellen Euren Bildschirm.

Schockschwerenot, wir sind gleich tot: Kurze Zwischensequenzen bieten in Echtzeit berechnetes Mienenspiel und Sprachausgabe.

Fiese Fallen, aufmerksame Wachen, Schalterrätsel, Eskortierungs-Aufgaben, Vermisstensuche und andere Pflichtübungen be- bzw. überwältigt Ihr mal heimlich, mal forsch. Die Kür folgt dann bei Zwischenbossen und Endgegnern – vorbei die Zeiten, wo Ihr mit einem Koffer unter dem Arm zum Ausgang spurten durftet. Wie gehabt könnt Ihr den Story-Modus auch kooperativ angehen, diesmal dürft Ihr zu zweit per iLink mit eigener Konsole und Bildschirm antreten. Zusammen macht das Gemetzel dann doppelt Spaß, neue Waffen und interaktive Umgebungselemente wie berstende Kisten, Fässer oder Fenster runden das Ganze ab. Das Arsenal an Waffen bietet neben zeitgerechten Bleispritzen wie Colt, Winchester, Tommy-Gun und MG auch futuristische Laserkanonen und einen Flammenwerfer. Der macht zwar Feuer unterm Hintern, Blut seht Ihr allerdings nie. Nach erfolgreichem Abschluss der Solo-Levels schaltet Ihr Arenen für den Multiplayer-Modus sowie neue Figuren frei. Über 80 Charaktere füllen die DVD, bis zu acht können gleichzeitig via iLink von menschlichen Spielern gesteuert werden.

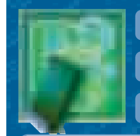
Alte Bekannte

Abgesehen von der Aufwertung des Einzelspiel-Erlebnisses bleibt Teil 2 seinen Wurzeln treu. Wieder könnt Ihr in verrückten Challenges bizarre Aufgaben wie 'Lösche alle Affen' oder 'Köpfe 100 Zombies in weniger als 3 Minuten' erledigen. Zur Belohnung gibt's Cheats und ausgefallene Helden (wir erinnern uns an die Enten aus Teil 1). Den Grafikstil behielt man bei, die Animationen der Figuren wurden aber verbessert. Gerade in den Zwischensequenzen beeindrucken die Polygon-Kreaturen durch ausgeprägte Mimik, auch beim Sterben geben sie sich äußerst theatralisch. Die Level im Story-Modus haben einiges an Größe dazugewonnen, weiträumige Außenareale sind genauso zu besichtigen wie verwinkelte Korridore. Zwar wirken die Texturen jetzt allesamt einen Tick lebhafter, das Flimmer- und Kantenglättungsproblem hat man allerdings nicht gelöst. Als Zugeständnis an die Spielgeschwindigkeit kann man diese technische Unzulänglichkeit freilich durchgehen lassen, denn "TS2" zieht stets flüssig über den Schirm. Auch Explosionen und Laser-Partikel können der Bildrate wenig anhaben. Wem die Multiplayer-Arenen nicht reichen, der werkelt im Map-Maker an seinen eigenen Levels. *dm*



Das Menü-Design und das erste Level (ein Staudamm) erinnern frappierend an einen N64-Klassiker

TIMESPLITTERS 2



GENRE	EGO-SHOOTER
HERSTELLER	EIDOS
D-RELEASE	1. QUARTAL

Gewohnt schnelle Schießereien, diesmal mit Sinn: "Timesplitters 2" ist ein prall geschnürtes Ego-Shooter-Paket mit Solo- und Multiplayer-Stoff. Die bis auf kleine Fehler sehr ordentliche und vor allem flotte Optik überzeugt.

geht viel Aktualität verloren, weil früher fertiggestellte Programmteile eventuell nicht mehr mit der aktuellen technischen Entwicklung mithalten können.

? Warum gibt es kein Blut in "Timesplitters"?

DAVID: Zunächst wollten wir Problemen mit einer eventuellen Altersbeschränkung aus dem Weg gehen. Außerdem glaube ich nicht, dass man unbedingt jede Menge Blut braucht, um ein gutes Spiel zu machen. Wir denken, dass realistische Animationen und viel Interaktion mit der Umgebung den Spieler eher in den Bann ziehen als Fontänen von Blut.

? Warum benutzt Ihr kein Anti-Aliasing?

DAVID: Uns ist in erster Linie die Spielgeschwindigkeit wichtig. Natürlich könnte man fast alle optischen Mängel beseitigen, dann würde das rucklige Bild aber die Illusion zerstören.

? Wie muss ein Konsolen-Shooter aussehen, um mit der Genrekonkurrenz auf PC mitzuhalten?

DAVID: Ein Spiel muss gut aufgebaut sein und sich vernünftig bedienen lassen. Ein Quicksave alle drei Sekunden ist der falsche Weg, um an schwierigen Stellen vorbeizukommen.

? Wird es wieder Überraschungen wie die Enten oder Elvis geben?

DAVID: Es sind eine Menge verrückter Sachen in diesem Spiel. Wir haben einiges an Extras eingebaut.

? Welche Philosophie steckt hinter Eurer Arbeit?

DAVID: Viele Spiele funktionieren wie ein guter Film. Man sieht sie sich an und stellt sie ins Regal. Unsere Titel sollen eher wie Spielzeug wirken: Du zockst damit, legst sie ins Regal und nächste Woche kramst du sie wieder hervor.



Asphalt-Virtuose

"MSR" war gestern: Auf der Xbox düst Ihr bei "Project Gotham Racing" durch vier Großstädte – aber bitte mit Stil!



Zu viert geht die Post ab: Die zerbeulte Karre links unten wurde übrigens von einem *players*-Kollegen so übel zugerichtet.

Anders als beim von zahllosen Verspätungen und unentdeckten Bugs geplagten Dreamcast-Vorgänger "MSR" geht Bizarre Creations "Project Gotham Racing" ohne Verzögerung und fehlerfrei an den Start. Mit Batmans Heimatstadt hat die Metropolen-Raserei trotz des Namens nichts zu tun: Vielmehr wurde dieser bei Projektbeginn als Codename gewählt und blieb prompt erhalten. Laut den Entwicklern stammt der Begriff aus einer alten Enzyklopädie und ist ein nicht mehr gebräuchlicher Spitzname für New York. Die gebeutelte Großstadt spielt bei "Project Gotham Racing" eine Hauptrolle: Neben den bereits aus "MSR" bekannten Metropolen San Francisco, Tokio und London seid Ihr diesmal nämlich auch in drei Gebieten des Big Apple unterwegs – die Wall Street, der Central Park und Times Square locken zu verkehrsgefährdenden Gasfußorgien.

Die vierte Stadt ist aber nicht die einzige Neuerung von "Project Gotham Racing", es wurde auch kräftig an Technik und Spieldesign gefeilt: Während sich die Verbesserungen der Umgebungsdarstellung im Vergleich zum ohnehin schon hervorragenden "MSR" vor allem auf Details wie schickeren Sonnenschein oder dezent aufgebohrte Texturen beschränken, erstrahlen die Autos in neuem Glanz. Die Vehikel bekommen die beim Vorgänger schmerzlich vermissten Echtzeitreflektionen der Umgebung auf den Lack verpasst und müssen sich auch bei der Modellierung nicht hinter "Gran Turismo 3" verstecken – zumal sogar ein Schadensmodell implementiert wurde.

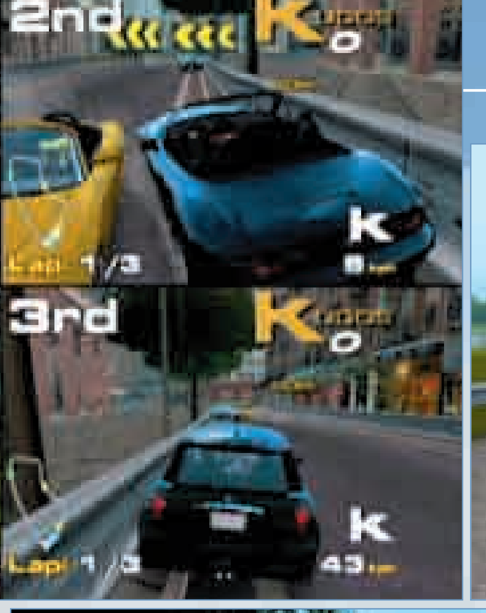
Auch die Akustik passten die Entwickler an die Xbox-Möglichkeiten an: Fahrtgeräusche wie Motor und Reifenquietschen dröhnen in bombastischem Dolby Digital 5.1 aus den Lautsprechern, dazu quasseln echte DJs im Radio. Die über 60 Lieder des Soundtracks sind diesmal nicht eigens für "Gotham" komponiert, sondern stammen von realen Interpreten aller Stilrichtungen, darunter so bekannte Namen wie die Gorillaz, Chemical Brothers oder David Lee Roth. Genügt Euch das nicht, nutzt Ihr einfach das Rip-Feature der Xbox: Speichert eigene Songs auf die Festplatte und bindet sie in das Spiel ein.

Und weg ist die Lücke: Die aggressiven CPU-Piloten geben nie klein bei und machen Euch laufend das Leben schwer.



Das sieht nicht mehr gut aus: Bei Karambolagen zerbeult Ihr schon mal heftig Eure Karosserie.

Die Tageszeit bei Rennen ist nicht mehr von der Systemuhr abhängig: Beeindruckende Nachtrennen mit Echtzeitbeleuchtung (oben) sind also seltener.





Während auf Kiespfaden die Außenperspektive übersichtlicher ist (links), fahrt Ihr auf weiten Straßen im Cockpit eine Spur dynamischer (oben).



Jetzt nur nirgends anecken: Kommt Ihr die nächsten drei Sekunden mit einer Bande in Berührung, gehen die 20 Kudos-Punkte sofort flöten.

Die radikalsten Änderungen wurden jedoch am Spielablauf vorgenommen: Zwar rast Ihr auch bei ”Project Gotham” nicht ausschließlich um Podestplätze, sondern müsst zusätzlich einen schicken Fahrstil zeigen, um wichtige ‘Kudos’-Punkte zu erringen. Doch das Wertungssystem ist nun ausgewogener und leichter nachzuvollziehen: So ist z.B. klar definiert, für welche Aktionen Ihr belohnt werdet – Überholmanöver, schicke Slides und fehlerfrei absolvierte Abschnitte sind nur einige der Möglichkeiten. Dabei erkennt Ihr auf dem Bildschirm sofort, wieviel Zähler Ihr gerade ergattert habt, allerdings müsst Ihr dann auch noch einige Sekunden ohne Bandenkontakt weiter fahren, um diese endgültig gutgeschrieben zu bekommen. Je nach Aufgabenstellung gestaltet sich dies unterschiedlich schwer: Bei Solorunden auf Bestzeitjagd gibt es natürlich weniger Rempler als im Rennen gegen fünf Konkurrenten.

Neben der so deutlich motivierenderen ‘Kudos Challenge’ gibt es zwei weitere Modi, die zum sofortigen Losrasen einladen: Beim ‘Quick Race’ versucht Ihr, Euch gegen ein komplettes Fahrerfeld durchzusetzen, während das ‘Arcade Race’ Eure Geschicklichkeit fordert. Durch stylisches Fahren und das Durchqueren von Hütchentoren sammelt Ihr Kudos, um eine Medaille zu erringen – zuviel Bummeln geht dabei nicht, denn ein Zeitlimit sitzt Euch im Nacken. Als krönender Abschluss dienen schließlich die feinen Mehrspieler-Optionen: Zwar lassen sich hier keine CPU-Gegner blicken, doch bis zu vier menschliche Fahrer können sich im jederzeit flüssigen Splitscreen messen. *us*

Noble Hobel

Klasse statt Masse: Bei “Project Gotham Racing” gibt es nur noch 29 Wagen, die aber haben es in sich – es gibt praktisch keine langweiligen Karossen mehr, dafür findet sich fast jeder namhafte Hersteller mit mindestens einem Modell.

DODGE VIPER RT-10

FERRARI F50

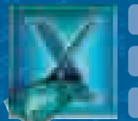
PORSCHE 911 GT2

Aston Martin V12 Vanquish • Audi TT Coupe • Audi TT Roadster • BMW Z3 Roadster 3.0i • Chevrolet Camaro SS • Chevrolet Corvette Z06 • Delfino Feroce • Ferrari 355 F1 • Ferrari 360 Modena • Ferrari 360 Spider • Ferrari F355 Spider • Forc Focus Cosworth • Lotus Exige • Mazda RX-8 • Mercedes SLK 320 • Mini Cooper S • Mitsubishi Lancer Evolution VII • Nissan Skyline GTR • Opel Speedster • Panoz Esperante • Porsche Boxster S • Porsche Carrera GT • Subaru Impreza WRX • Toyota MR2 Spyder • TVR Tuscan Speed Six • VW New Beetle RSi



Nur einer kann gewinnen: Die fehlende Computer-Konkurrenz bei nur zwei Teilnehmern im Splitscreen ist einer der wenigen Wermutstropfen von ”Project Gotham Racing”.

Project Gotham Racing



GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	MICROSOFT
D-RELEASE	MÄRZ

Verschlankt, verschönert und verbessert. Der Nachfolger hält praktisch alle Versprechen, die bei ”MSR” nicht gehalten werden konnten – und legt sowohl spielerisch als auch technisch noch eins drauf: Eine Raserei vom Feinsten.

Volle Dröhnung

“Beatmania” ist Euch zu gewöhnlich? Dann wagt einen Besuch in die trippige Musikwelt von “Frequency”.

Die ‘Bemani’-Spiele tun sich schwer in der westlichen Welt: Lediglich ein ”Beatmania” und zwei ”Dancing Stage”-Folgen schafften den Sprung, “Guitar Freaks” & Co. blieben Japan-exklusiv. Auf der PS2 wagen andere Hersteller erste musikalische Gehversuche: Tecmos Tanz-Epos “Unison” (Import-Test in MAN!AC 6/2001) war der Vorreiter, nun zieht Sony mit einer amerikanischen Produktion nach – wer dabei japanophile Fröhlich-Stimmung erwartet, wird bei “Frequency” schnell eines Besseren belehrt.

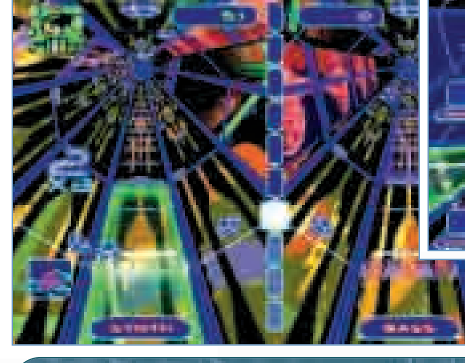
Lasst Farben sprechen: Grelle Neontöne und schrille Muster im Hintergrund prägen das Bild.

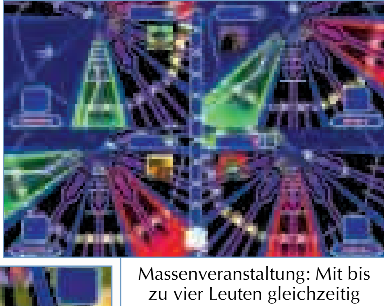
Zwar orientiert sich das Spielprinzip – drückt Notenfolgen korrekt auf den Pad-Buttons nach – durchaus an den asiatischen Vorbildern, doch die Ausführung ist grundlegend anders: So scrollen auf dem Bildschirm nicht schlichte Bitmap-Pfeile nach oben, sondern Ihr düst durch einen achtkantigen Vektortunnel, in dessen Hintergrund psychedelische und neonleuchtende Farbspielereien im Takt wummern. Jede Fläche des Tunnels symbolisiert eine Komponente des Songs wie Schlagzeug, Gitarre, Bass, aber auch Effekt- und Gesangspuren. Während Ihr voranbraust, kommen Euch leuchtende Objekte entgegen, die auf einer von drei Spuren fahren: Drückt Ihr im rechten Moment den dazugehörigen Knopf, wird die Note korrekt gespielt. Schafft Ihr das einen Takt lang, ertönt die betreffende Song-Komponente eine Weile automatisch weiter, während Ihr schleunigst zu einer anderen wechselt. So ergattert Ihr Punkte und hört zugleich mehr vom Lied. Für Abwechslung sorgen besondere Scratch-Flächen, in denen Ihr ohne feste Vorgaben musiziert, sowie Extras, die Euch zeitweilig das Leben erleichtern.



Gut getroffen: Helle Blitzer zeigen Euch an, dass Ihr die aktuelle Note korrekt nachgespielt habt – nur dann könnt Ihr auf der grünen Linie weiter Punkte sammeln.

25 Songs aller Stilrichtungen sorgen in fünf Schwierigkeitsstufen für Motivation: Mit Trance-Größen wie Orbital und Juno Reactor, den Rockern Fear Factory und den poppigen No Doubt sind auch einige bekannte Namen vertreten. Habt Ihr zu den vorgegebenen Titeln ausreichend gechillt, wagt Ihr Euch an den ‘Remix’-Modus, bei dem Ihr selbst eigene Tonfolgen in den Klangtunnels komponiert – mit diesen dürft Ihr dann Eure Freunde verblüffen, denn bis zu vier Spieler können gleichzeitig am Soundtrip teilnehmen. Noch gibt es keinen europäischen Termin für “Frequency”, doch als willkommene Abwechslung vom gewöhnlichen Spiele-Allerlei wäre eine Veröffentlichung durchaus wünschenswert. *us*



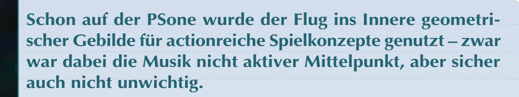


Massenveranstaltung: Mit bis zu vier Leuten gleichzeitig wird das futuristische Musizieren noch packender.

Frequency

GENRE	MUSIKSPIEL
HERSTELLER	SONY
D-RELEASE	NICHT BEKANNT

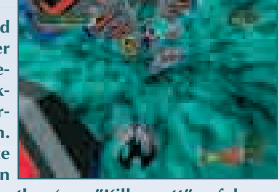
Hinter der schrillen Aufmachung verbrirgt sich ein musikalischer Reaktionstest in ‘Bemani’-Tradition: Rauscht durch futuristische Vektorgebilde und aktiviert fingerfertig die einzelnen Musikinstrumente – auf Wunsch auch zu viert.



Rein in die Röhre

Schon auf der PSone wurde der Flug ins Innere geometrischer Gebilde für actionreiche Spielkonzepte genutzt – zwar war dabei die Musik nicht aktiver Mittelpunkt, aber sicher auch nicht unwichtig.

TEMPEST X3 (1996): Die psychedelische Neuauflage des Vektorklassikers gefiel durch noch heftigere Farbspiele als im Jaguar-Update von Kultprogammierer und Lama-Fan Jeff Minter. Der war hier zwar nicht mehr für den Code verantwortlich, seine Trance-Songkompositionen wurden aber übernommen.



NANOTEK WARRIOR (1996): Die originelle Ballerei fand leider in Europa wenig Anklang – auf der Oberfläche einer Röhre, aber auch im Inneren wartete pausenlose Action gepaart mit knackigen Reaktionstests (dank unzerstörbarer Barrikaden) auf Euch.

N2O (1998): Der indirekte ”Nanotek”-Nachfolger von Codeveteran Anthony Crowther (u.a. ”Killerwatt” auf dem C64) gefiel durch noch mehr Action und Farbspielereien, die mit der Musik in Beziehung standen. Neben dem ‘Crystal Method’-Soundtrack konntet Ihr eigene CDs nutzen.

Theo Kranz e-TAINMENT e.K.

Fachversand für elektronische Unterhaltung

Laden: Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg

Versand:
Theo Kranz
e-tainment e.K.
Juliuspromenade 9/11
97070 Würzburg
Tel: 0931-32 916-11
Fax: 0931-32 916-15

GAMECUBE

Hardware

Artikel	Termin	DM	€
Nintendo Gamecube	März '02	<TBA>	<TBA>

Zubehör

Artikel	Termin	DM	€
Control Pad - orig.	März '02	<TBA>	<TBA>

Software

Artikel	Termin	DM	€
All Star Baseball 2002	März '02	<TBA>	<TBA>
Batman: Dark Tomorrow	März '02	<TBA>	<TBA>
Crazy Taxi	März '02	<TBA>	<TBA>
Dave Mirra Freestl. BMX 2	März '02	<TBA>	<TBA>
Extreme G 3	März '02	<TBA>	<TBA>
Luigi's Mansion	März '02	<TBA>	<TBA>
Pikmin	März '02	<TBA>	<TBA>
Star Wars: Rogue Squad.2	März '02	<TBA>	<TBA>

Bei Redaktionsschluss dieser Anzeige standen die Preise für Gamecube leider noch nicht fest!



Wegen zu erwartender Lieferengpässe **Rechtzeitig vorbestellen!**

XBOX

Wegen zu erwartender Lieferengpässe **Rechtzeitig vorbestellen!**

Hardware

Artikel	Termin	€
X-Box Grundgerät	März'02	€ 479,00

Zubehör

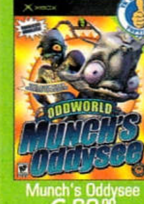
Artikel	Termin	€
Controller - original	März'02	€ 39,95
Memory Card - original	März'02	€ 49,95

Software

Artikel	Termin	€
4x4 Evolution 2	März'02	€ 69,00
Arctic Thunder	März'02	€ 69,00
Dark Summit	März'02	€ 69,00
Dead or Alive 3	März'02	€ 69,00
Fuzion Frenzy	März'02	€ 69,00
Halo	März'02	€ 69,00
Nascar Heat 2002	März'02	€ 69,00
Nascar Thunder 2002	März'02	€ 69,00
NHL Hitz 2002	März'02	€ 69,00
Oddworld: Munch's Oddysee	März'02	€ 69,00
Project Gotham Racing	März'02	€ 69,00
Rallysport Challenge	März'02	€ 69,00
Shrek	März'02	€ 59,00
Test Drive Off-Road Wide Open	März'02	€ 69,00
Tony Hawk's Pro Skater 2X	März'02	€ 69,00
Transworld Surf	März'02	€ 69,00



Halo € 69,00



Munch's Oddysee € 69,00

Top-Spiel des Monats

Wipeout Fusion

PlayStation 2, Jan. '02

DM 117,25 € 59,95

PlayStation 2

Hardware



Artikel	DM	€
PlayStation 2	DM 598,48	€ 306,00

Zubehör

Artikel	DM	€
Dualshock 2 Controller - orig.	DM 58,58	€ 29,95
Jaguar Racing GamePad	DM 35,11	€ 17,95
Memory Card 16 MB	DM 87,91	€ 44,95
MemoryCard 2 (8MB) - orig.	DM 87,91	€ 44,95
Action Replay 2	DM 87,91	€ 44,95
Vertical Stand - orig.	DM 29,24	€ 14,95



WWF Smackdown! 3 DM 107,47 € 54,95



Jak & Daxter DM 117,25 € 59,95

Software

Artikel	Termin	DM	€
18 Wheeler		DM 117,25	€ 59,95
Ace Combat 4: Distant Thunder		DM 117,25	€ 59,95
Baldur's Gate - Dark Alliance	Dez.'01	DM 117,25	€ 59,95
Bass Strike		DM 117,25	€ 59,95
Ben Hur	Feb.'02	DM 107,47	€ 54,95
James Bond 007: Agent im Kreuzf.		DM 119,21	€ 60,95
Bundesliga Manager X	Feb.'02	DM 117,25	€ 59,95
Burnout		DM 117,25	€ 59,95
Capcom vs SNK2	Dez.'01	DM 119,21	€ 60,95
Commandos 2	Feb.'02	DM 117,25	€ 59,95
Conflict Zone	Jan.'02	DM 117,25	€ 59,95
Crash Bandicoot - Zorn d. Cortek		DM 117,25	€ 59,95
Dark Summit	Feb.'02	DM 117,25	€ 59,95
Deus Ex	Dez.'01	DM 117,25	€ 59,95
Devil May Cry		DM 119,21	€ 60,95
DNA	Dez.'01	DM 107,47	€ 54,95
Drakan 2	März'02	DM 117,25	€ 59,95

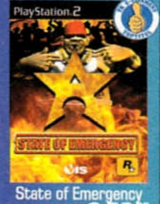


Ace Combat 4 DM 117,25 € 59,95



Metal Gear Solid 2. DM 117,25 € 59,95

PlayStation 2



State of Emergency DM 117,25 € 59,95



Herdy Gerdy DM 117,25 € 59,95

Artikel	Termin	DM	€
Driven	Dez.'01	DM 117,25	€ 59,95
Dropship	Jan.'02	DM 117,25	€ 59,95
Ecco the Dolphin: Def. of Fut.	Jan.'02	DM 117,25	€ 59,95
Evil Twin: Cyprien´s Chornicles		DM 107,47	€ 54,95
Extreme G3		DM 117,25	€ 59,95
FIFA Football 2002		DM 119,21	€ 60,95
Giants	Dez.'01	DM 107,47	€ 54,95
Gran Turismo 3 Aspec		DM 117,25	€ 59,95
Grand Theft Auto 3		DM 107,47	€ 54,95
GTC Africa	Jan.'02	DM 117,25	€ 59,95
Half Life (Dt.)		DM 117,25	€ 59,95
Headhunter	Jan.'02	DM 117,25	€ 59,95
Herdy Gerdy	Feb.'02	DM 117,25	€ 59,95
ICO	März'02	<TBA>	<TBA>
Jak und Daxter		DM 117,25	€ 59,95
Jet Ski Riders	Dez.'01	DM 136,81	€ 69,95
Maximo	Feb.'02	DM 119,21	€ 60,95
Medal of Honor Frontline	Feb.'02	DM 119,21	€ 60,95
Metal Gear Solid 2	Feb.'02	DM 117,25	€ 59,95
Monster Inc.	Jan.'02	DM 117,25	€ 59,95
Moto GP2	Feb.'02	DM 117,25	€ 59,95
Die Mumie Kehrt Zurück		DM 117,25	€ 59,95
Music Maker		DM 117,25	€ 59,95
NBA Live 2002		DM 119,21	€ 60,95
NHL Hitz 2002		DM 117,25	€ 59,95
No on lives forever	Feb.'02	DM 117,25	€ 59,95
Parappa The Rapper	Feb.'02	DM 117,25	€ 59,95
Pirates: Legend of Black Kat	Feb.'02	DM 119,21	€ 60,95
Pro Evolution Soccer		DM 107,47	€ 54,95
REZ	Jan.'02	DM 117,25	€ 59,95
Shadowman 2	Jan.'02	DM 117,25	€ 59,95
Silent Hill 2		DM 107,47	€ 54,95
Simpsons Road Rage	Dez.'01	DM 119,21	€ 60,95
Legacy of Kain: Soul Reaver 2		DM 117,25	€ 59,95



Headhunter DM 117,25 € 59,95



Pirates DM 119,21 € 60,95

Dreamcast

Hardware

Artikel	DM	€
Dreamcast Bundle, inkl. UEFA Dream Soccer, Crazy Taxi, Tomb Raider 4	DM 271,86	€ 139,00

Zubehör

Artikel	DM	€
Controller original	DM 58,58	€ 29,95
Battery Pack + NT u. AutoAdapt.	DM 58,58	€ 29,95

Virtua Tennis 2 DM 87,91 € 44,95

Shen Mue 2 DM 87,91 € 44,95

Software

Artikel	Termin	DM	€
90 Minutes		DM 87,91	€ 44,95
Headhunter		DM 87,91	€ 44,95
NHL 2K		DM 19,46	€ 9,95
Roadsters		DM 29,24	€ 14,95
Shenmue 2	Dez.'01	DM 87,91	€ 44,95
Sonic Shuffle		DM 68,36	€ 34,95
Virtua Tennis 2		DM 87,91	€ 44,95

PlayStation 2

Artikel	Termin	DM	€
SSX Tricky		DM 119,21	€ 60,95
State of Emergency	Jan.'02	DM 117,25	€ 59,95
Tennis Master Series	Dez.'01	DM 107,47	€ 54,95
Tony Hawks Pro Skater 3		DM 117,25	€ 59,95
Twisted Metal: Black	Dez.'01	DM 117,25	€ 59,95
UEFA Champions League 2001/02		DM 107,47	€ 54,95
Virtua Fighter 4	März'02	DM 117,25	€ 59,95
WipeOut Fusion	Jan.'02	DM 117,25	€ 59,95
World Rallye Championship		DM 117,25	€ 59,95
WWF Smackdown! 3: Just Bring It		DM 107,47	€ 54,95
Xenosaga Episode 1	März'02	DM 117,25	€ 59,95



Silent Hill 2 DM 107,47 € 54,95

Shadowman 2 DM 117,25 € 59,95

PS one

Zubehör

Artikel	Termin	DM	€
Memory Card - original		DM 29,24	€ 14,95
MultiTap - original		DM 58,58	€ 29,95

Software

Artikel	Termin	DM	€
BDFL Fussballmanager 2002	Dez.'01	DM 78,14	€ 39,95
Black & White	Feb.'02	DM 87,91	€ 44,95
Chase the Express - Plat.	Jan.'02	DM 48,80	€ 24,95
Cool Boarders 4 - Platinum	Jan.'02	DM 48,80	€ 24,95
Dino Crisis 2 - Platinum		DM 48,80	€ 24,95
Final Fantasy 9		DM 68,36	€ 34,95
Harry Potter - Stein d. Weisen		DM 97,69	€ 49,95
Hidden & Dangerous		DM 29,24	€ 14,95
Medal of Honor: Underground -Plat.		DM 48,80	€ 24,95
Metal Gear Solid - Band 1	Dez.'01	DM 29,24	€ 14,95
Monster Inc.	Jan.'02	DM 58,58	€ 29,95
Need 4 Speed: Porsche-Plat.	Feb.'02	DM 48,80	€ 24,95
RTL Skispringen		DM 58,58	€ 29,95
Soul Reaver - Ricochet		DM 29,24	€ 14,95
Syphon Filter 3		DM 87,91	€ 44,95
Tony Hawk's Pro Skater 3		DM 87,91	€ 44,95
Wip3out - Special Edition		DM 48,80	€ 24,95

NINTENDO 64

Software

Artikel	DM	€
Banjo-Tooie	DM 136,81	€ 69,95
Conker's Bad Fur Days	DM 136,81	€ 69,95
Mario Party 3	DM 107,47	€ 54,95
Mickey's Speedway USA	DM 136,81	€ 69,95
Paper Mario	DM 136,81	€ 69,95
Tigger's Honigjagd	DM 97,69	€ 49,95
Tony Hawk's Pro Skater	DM 107,47	€ 54,95
Legend of Zelda: Majora's Mask	DM 136,81	€ 69,95

- Sonderangebot
- Portofreie Sonderlieferung: Keine Verpackungs- und Versandkosten, lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die NN-Gebühren.
- Top-Titel
- Budget-Titel: Toptitel zum kleinen Preis
- Neuerscheinung
- Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine kleine Überraschung

Schnell, schneller, Theo Kranz e-TAINMENT: Unser besonderer **Schnellservice**: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch **am gleichen Tag** unser Haus und ist in der Regel schon **am nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei**°! Nutzen Sie unseren **Vorbestell-Service:** Sie zahlen höchstens Portogebühren für die erste Lieferung, die Nachlieferungen sind **portofrei**°!

Versandkosten innerhalb Deutschlands: **Post** Nachnahme: € 2,95 (DM 5,77) zzgl. Nachnahmegebühr, **UPS** Nachnahme: € 9,95 (DM 19,46). Bei **Vorkasse** (nur Euroscheck bis € 200,- (DM 391,17): € 2,95 (DM 5,77).

Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die Nachnahmegebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt. °gilt nicht für Ausland. Fordern Sie unser kostenloses Magazin mit an Sie adressiertem und mit € 1,53 (DM 3,-) frankiertem Rückumschlag (DIN C 5) an!

Händleranfragen erwünscht!
Fax: 0931 - 32 916 15

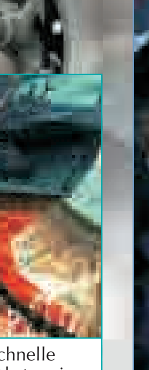
Bestell-Hotline (Mo-Fr: 10°° Uhr-20°° Uhr, Sa: 10°° Uhr-16°° Uhr):

0931 - 32 916 16

oder: **0931-3291611** **www.tk-etainment.de**

Ritter in

Auf der E3 2001 noch als echter Geheimtipp gehandelt, nähert sich Capcoms vielversprechendes Comic-Grusical "Maximo" der Fertigstellung.



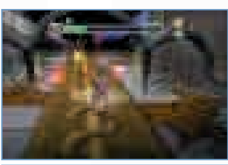
Gleichgewichtsübung: Eine schnelle Schwertcombo verhindert den Absturz in den brodelnden Lavafluss.

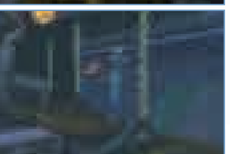


Von hübschen Spiegelungen begleitet, stiefelt Maximo durchs seichte Wasser – die nächsten Biester warten auf ihre heldengerechte Schwert-Behandlung.



Knochenkrieger: *Einer der wenigen Spielehelden, der das Gruselgenre ähnlich zu Capcoms Ritter Arthur nicht ganz so ernst nahm, war Sony Cambridges PSone-exklusiver Skelett-Recke Sir Daniel Fortesque in "Medievil". In zwei spielerisch hervorragenden 3D-Abenteuern schlug sich der Polygon-Untote anno 1998 und 2000 mit allerlei grotesken Spukgestalten, haarigen Sprungpassagen und kniffligen Kopfnüssen herum. Atmosphärisch dicht und aufgrund der skurrilen, schwarzhumorigen Präsentation immer für einen Lacher gut.*





Adel verpflichtet: Sir Daniel durchlebte stilechte 3D-Abenteuer mit Jump'n'Run-Einlagen.



Wer glaubt, dass die Gruselambitionen des japanischen Branchen-Veteranen mit "Resident Evil" begonnen hätten, der irrt gewaltig. Viele Jahre, bevor Shinji Mikamis Zombiebrut das erste Mal wackere PSone-Besitzer in Angst und Schrecken versetzte, sorgte in internationalen Spielhallen bereits ein anderer Dämonenjäger für wohliges Schaudern. Bereits 1985 legte sich der edle Ritter Arthur in "Ghosts'-n'Goblins" mit den blutgierigen Horden der Hölle an. In klassischer 2D-Tradition turnte der Pixel-Edelmann auf der Suche nach seiner entführten Herzdame durch schaurig-schöne Bitmap-Kulissen, überwand gähnende Schluchten und schickte vergammelte Untote, Flugdämonen und bissige Vampire per reichhaltiger Waffenpalette im Dutzend zurück in ihre schweflige Heimat. Der Erfolg des Automatens war gigantisch, folglich ließen Umsetzungen für alle gängigen Heimcomputer und aufgebohrte Nachfolger in den folgenden Jahren nicht lange auf sich warten. Nach seinem letzten 16-Bit-Ausflug in "Super Ghouls'n'Ghosts" wurde es allerdings still um den edlen Arthur, erst jetzt gönnt Capcom dem Klassiker die Wiederauferstehung.

Adel verpflichtet

Die Hintergrundstory des PS2-Nachfolgers bietet zwar bekannte Durchschnittskost, ansonsten gab sich Capcoms US-Entwicklungsabteilung allerdings nicht mit einer simplen 3D-Umsetzung des mittlerweile angegrauten Konzepts zufrieden. Als ein hinterlistiger Dämonenkönig mit seinen dunken Horden das Land überfällt, ist Titelheld Maximo die letzte Rettung. Im Comic-artigen FMV-Vorspann schlitzt sich der edle Held tapfer durch Reihen klappriger Skelette, bis er schließlich abgekämpft vor deren Herrscher steht. Doch gegen die Macht des bärtigen Schwarzmagiers hat der dunkelhaarige Klingenmeister keine Chance. Ein fataler Zauber befördert Maximo postwendend ins Digi-Jenseits. Doch Gevatter Tod gibt ihm ein letzte Chance: Um das Königreich von der infernalen Besatzungsmacht zu befreien, darf der Held ins Reich der Lebenden zurückehren. Was bereits im Intro angedeutet wird, setzt "Maximo" konsequent fort. Augenzwinkernder Cartoon-Grusel statt bierernstem Horror erwartet Euch auf dem folgenden Kreuzzug gegen das Böse. Von modrigen Friedhöfen über stinkende Sumpfgebiete und verlassene Dschungel-Städte bis hin zu den verschneiten Gipfeln eines Gebirgsrückens geht die Reise. Jede Welt ist wiederum in mehrere Abschnitte geteilt, in denen Ihr jeweils eine Art Monstergenerator zerstören müsst, ehe sich der Weg zum obligatorischen Zwischengegner öffnet. Wer die Vorgänger gespielt hat, stößt in den weitläufigen 3D-Landschaften auf zahlreiche Déjà-Vus: Urplötzlich graben sich vor Euch angefaulte Särge aus dem Boden und geben angriffslustige Zombies oder Skelette frei, fleischfressende Pflanzen schleudern Maximo Giftpollen entgegen und dämonische Steintürme spucken Euch Totenschädel in den Weg. Klar, dass sich die Bestien der Finsternis allein durch gute Worte nicht vertreiben



Gruftie-Groove: Die wackligen Untoten grapschen geifernd nach Eurer Rüstung – die feschen Boxer-Shorts bringen wenig Schutz.

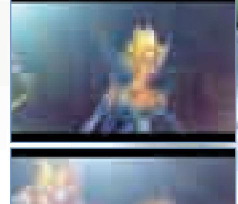
Unterhosen

Feuer-Festung: Maximo kann die Burg vom Obermotz erst betreten, wenn die umliegenden Levels freigeräumt sind.

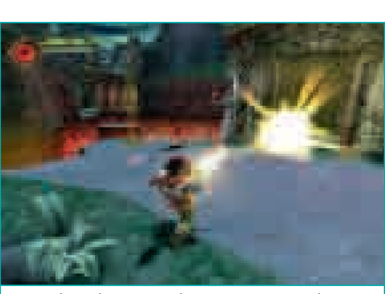
lassen, standesgemäß setzt Euer Held lieber auf Schwert und Schild. Wuchtige Überkopfschläge, flinke Fuchtelstreiche und gezielte Deckungsmanöver sind der Schlüssel zum Sieg, denn auch der Feind ist meist schwer bewaffnet und lässt sich nur mit der richtigen Kampftaktik bezwingen. Zahllose Extras wie Flammen- und Blitzklingen, Wurfschilde, Doppelattacken oder Feuerballschwert sorgen für das nötige Gleichgewicht mit der feindlichen Übermacht. Allein durch Kampfeskraft ist das Abenteuer aber nicht zu lösen. Neben kniffligen Sprungeinlagen sucht Maximo die passenden Schlüssel zu Kisten und Eisentoren, legt Schalter um, damit sich auftürmende Erdwälle hoch gelegene Ebenen passierbar machen, oder reißt Felswände ein.

Detailverliebt

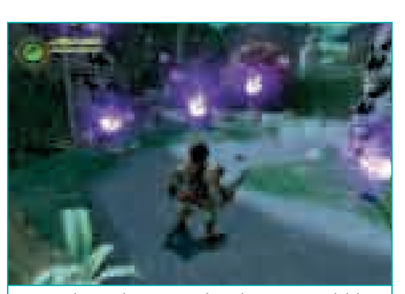
Spielerisch grundlegend Neues bietet die Mixtur aus Monsterschlachten, Schatzsuche und Sprungeinlagen zwar nicht, die gesamte Präsentation macht "Maximo" aber bereits in unserer Preview-Version absolut einzigartig. In den undurchdringlichen Sümpfen schwirren glitzernde Glühwürmchen umher, realistischer Bodennebel erschwert die Sicht und das Waten durchs brackige Sumpfwasser zieht hübsche Wellenbewegungen hinter dem Protagonisten her. Die bewusst simpel gestalteten und recht eckig wirkenden Polygon-Modelle von Bäumen, Grabsteinen oder Plattformen erzeugen bizarres Comic-Flair, das verstärkt wird durch die detaillierte Texturierung. Besonders viel Mühe geben sich die Entwickler mit den Figuren: Je nach Schadenszustand schlägt sich Maximo in glänzender Ganzkörperpanzerung oder schutzarmen Boxershorts durch die Pampa, gefundene Schlüssel verwahrt Arthurs Erbe am Ledergürtel, um sie im rechten Moment wieder hervorzuholen. Die Kampfszenen stehen in nichts nach: Verpasst Maximo einem Knochenkrieger einen saftigen Überkopfhieb, spaltet er mit etwas Glück den Totenschädel und beide Hälften fliegen auseinander. Bei einer vollen Breitseite wiederum rotiert das kahle Haupt des Skeletts einige Runden auf dem knorpeligen Hals, ehe der Schurke wieder zum Angriff übergeht – absolut sehenswert. Seien es Hintergrundelemente oder Bewegungsabläufe, in puncto Optik beweisen Capcom USA eine Detailverliebtheit, wie man sie bislang nur von wenigen Werken kennt. Ob dies auch für den Dauerspielspaß gilt, erfahrt Ihr bald im MAN!AC-Test. *cg*



Lustmolch: Der olle Achilles krallt sich Maximos Braut und grinst auch noch dumm.

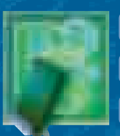


Belegt Ihr Euer Schwert mit magischen Fähigkeiten, brennt Maximo den Mumien die modrigen Lumpen vom Leib.



Mundgeruch: Die stinkenden Totempfahle spucken mit glühenden Eisenklumpen nach dem edlen Ritter.

Maximo – Ghosts to Glory



GENRE	ACTION
HERSTELLER	CAPCOM USA
D-RELEASE	1. QUARTAL

Vom Generationskonflikt keine Spur: Capcoms actionreiches Hüpfabenteuer im Comic-Gruselambiente verknüpft leichtgängige 16-Bit-Spielbarkeit und opulente Polygon-Präsenation zum berauschenden Zockererlebnis.

Eure Leistungen machen die Runde: Die Medienclips sind sichtlich von Monty Python inspiriert.

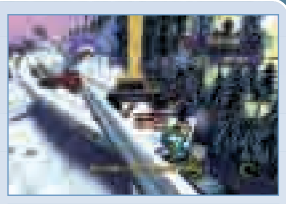
King of the Hill

Kein Stress mit tumben Gegnern und nervigen Zeitlimits: Bei "Amped" bastelt Ihr im Alleingang an Eurer Snowboarder-Karriere.

Trendsportler wurden beim Xbox-Start reichlich bedacht: Surfer ("Transworld Surf") und Rollbrettfahrer ("Tony Hawk's Pro Skater 2X", auch Teil drei ist auf dem Weg) hatten Grund zur Freude, mehr noch die Snowboarder. Neben der PS2-Umsetzung "SSX Tricky" und "Dark Summit" von THQ (mehr dazu im Kasten) schickt auch Microsoft einen Kandidat ins Rennen: Das Wintersport-Epos "Amped" geht dabei einen ganz eigenen Weg, denn Ihr saust hier nicht einfach schnellstmöglich Berge hinunter, sondern arbeitet Euch langsam auf der Karriereleiter nach oben.
Als Snowboardfrischling startet Ihr nämlich in der Kategorie 'Hobbyfahrer' und werdet in der "Amped"-Rangliste auf dem 128. und letzten Platz geführt. Damit Ihr eines Tages an der Spitze steht, stürzt Ihr Euch gleich in den Schnee: Fünf Wintersportgebiete, die teilweise echten Resorts nachempfunden sind, stehen mit mehreren Hängen zur Wahl – Anfänger dürfen jedoch nur auf einem ran, allerdings stehen Euch mehrere Startpunkte frei.
Anerkennung erarbeitet Ihr Euch durch attraktive Fahrweise: Nutzt die zahlreichen Rampen für spektakuläre Sprünge mit schicken Spins, Flips und Drehungen. Geländer und Häuserkanten wiederum taugen prima für flotte Grinds, Profis reihen zudem besonders eindrucksvolle Kombos aneinander. Wann und wie Ihr Eure Aktionen vorführt, ist Eure Sache – an den Hängen ist Euch nämlich weder ein fester Kurs noch ein Zeitlimit vorgegeben. Habt Ihr Punktehürden geknackt, winken erste Belohnungen: Neben Zugang zu weiteren Pisten bekommt Ihr neue Ausrüstungsgegenstände und verbessert Eure Fähigkeiten. Auf den Abfahrten erspäht Ihr zudem regelmäßig Fotografen, die Euch bei der Mehrung Eures Ruhms helfen: Kommt Ihr nämlich in deren Blickfeld, wird eine Kameralinse eingeblendet. Dann solltet Ihr schleunigst eine besonders fette Aktion aus dem Hut zaubern, denn diese wird bei erfolgreicher Landung mit doppelter Punktzahl gewürdigt und sorgt für steigende Medienpräsenz – anfänglich schafft Ihr es zwar nur in den Familienrundbrief, aber schon bald win-

Allein gegen alle

Während "Amped" ausschließlich Xbox-Wintersportlern vorbehalten bleibt, wagt sich die Snowboard-Konkurrenz "Dark Summit" von THQ auf sämtliche neuen Konsolen: Auch hier seid Ihr außerhalb reglementierter Wettbewerbe als Solist unterwegs, doch damit enden bereits die Gemeinsamkeiten.
Bei "Dark Summit" schwingt Ihr nämlich nicht über verschneite Pisten der Gegenwart, sondern Ihr spielt die Hauptfigur in einer futuristischen Story rund um ein geheimnisvolles Komplott: Der Mount Garrick ist das perfekte Snowboard-Gebiet, aber der Gipfel wird stärker von schwerbewaffneten Truppen abgeriegelt als die berühmte Area 51. In der Rolle einer Extremsport-Rebellin setzt Ihr alles daran, hinter das Geheimnis des Berges zu kommen. Dazu fahrt Ihr nicht einfach Rennen wie bei "SSX Tricky", sondern Ihr müsst auf den Abfahrten viele Aufgaben erfüllen, um Euch Tickets für Liftfahrten in höher gelegene Bereiche zu erarbeiten. Neben der Ausführung spektakulärer Tricks und spezieller Kombo-Passagen flüchtet Ihr z.B. vor Wachpersonal oder erforscht abgelegene Bereiche nach versteckten Hinweisen.
Ob und wie sich die Vermischung aus Snowboard-Spektakel und Abenteuer-Elementen bewährt, seht Ihr gegen Ende der realen Wintersaison: Pünktlich zum Xbox-Start im März wird "Dark Summit" für die Microsoft-Konsole, aber auch auf der PS2 und dem Gamecube in Europa an den Start gehen.





Allein gegen alle: Als Snowboard-Rebellin Naya tretet Ihr gegen ein Heer fieser Skifahrer an.



Und jetzt freundlich lächeln: Wird dieser Rahmen eingeblendet, hat Euch ein Medienvertreter mit seiner Kamera im Visier.

Klappt jetzt noch die Landung, freut sich Euer Punktekonto: Auf geknipste Tricks gibt's nämlich satte Punkteboni.



Nicht immer seid Ihr so mutterseelenallein auf der Piste wie rechts oben: Fordern Euch Profis zu Trickduellen heraus, müsst Ihr deren Linie folgen (links), bei normalen Runs kommen Euch gelegentlich andere Hobbyfahrer in die Quere (rechts).

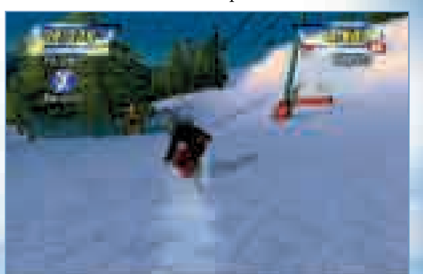
ken lobhudelnde Artikel in Tageszeitungen und Szene-Magazinen.

Weißer Rausch

Steigt Ihr in der Rangliste, werden Sponsoren und Profi-Boarder aufmerksam. Potenzielle Geldgeber wollen von Euch beeindruckt werden, allerdings hat die Sache einen Haken: Für ihre Zuwendungen verlangen sie bestimmte Tricks. Deshalb stehen mal Rails im Vordergrund, andere Firmenvertreter fahren auf hohe Sprünge ab. Gefallen Eure Aktionen, steigert sich die Laune bis hin zu ‘Amped’, allerdings lassen Stürze und unerwünschte Kunststücke das Stimmungsbarometer schnell wieder fallen. Im Duell gegen Profisportler müsst Ihr deren Linie folgen und auf bestimmten Rampen ihre Tricks überflügeln – übersteht Ihr die Prüfung erfolgreich, verraten Euch die Cracks neue Kniffe.

Neben dem entspannten Spielkonzept gefällt bei ”Amped” die Technik: Die schicken Abhänge glänzen mit feiner Landschaftsdarstellung und einem Weitblick, der schon mal bis zur Talstation reicht. An den Snowboardern bewundert Ihr Klamotten, die bei voller Fahrt im Wind flattern, sowie schicke Animationen: Die Tricks sind natürlich nicht so überdreht wie bei einem ”SSX Tricky”, dafür aber realistisch präsentiert. Bei der Soundkulisse trumpft das Winter-Epos kräftig auf: Sage und schreibe 150 Songs aus allen möglichen Stilrichtungen sollten für jeden Geschmack etwas bieten. Außerdem dürft Ihr natürlich auf Wunsch verschiedene Klang-Kategorien kurzerhand ausschalten und dank der Festplatte Eure eigenen Lieblingsstücke hinzufügen. Wenn Ihr also für das etwas andere Snowboard-Spiel offen seid, steht langen Trips in die Microsoft-Schneewelt nichts im Wege. *us*

***Natürlich darf auch** bei ”Amped” zünftiges Sponsoring nicht fehlen: Nicht nur die Geldgeber Eures tapferen Sportlers sind nach realen Vorbildern benannt, auch sämtliche Ausrüstungsgegenstände könnt Ihr – genug Bares vorausgesetzt – im Fachhandel erstehen. Egal ob Boards von Satna Cruz, Klamotten von Burton oder schicke Dragon-Optical-Brillen, das Einmaleins der Snowboard-Welt gibt sich ein Stelldichein.*



Soweit das Auge reicht: Je nach Gebiet braust Ihr durch weitläufige Passagen wie hier oder genießt abendliche Runs (oben rechts).



Geld verdienen ist nicht einfach: Um den aktuellen Sponsor zu überzeugen, müsst Ihr mit Railtricks die gesamte Leiste am oberen Bildrand füllen – noch ist der Geldgeber gelangweilt.



Ab in die Wildnis: Wagemutige Fahrer düsen schon mal durch Tiefschneepassagen inmitten dicht bewachsener Waldabschnitte.

Amped

GENRE	SPORTSPIEL
HERSTELLER	MICROSOFT
D-RELEASE	MÄRZ



Snowboarden einmal anders: Streitet Euch nicht mit Kontrahenten um Podestplätze, sondern fahrt nach eigenen Vorstellungen frei durch die Skigebiete. Die vielfältigen Aufgaben werden von feiner Optik versüßt.





So viele Motive: Etliche Details entdeckt Ihr erst nach mehrmaligem Spiel – ein Foto der Flagge links öffnet z.B. ein Bonuslevel.

Bitte lächeln!

Gute Bilder schießen ist eine Kunst – und bei Irems "Polaroid Pete" zudem ein Riesenspaß.

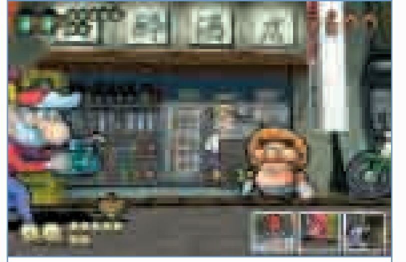
1992 erschien Irems "Gekibo" (auch "Photograph Boy" genannt) für NECs PC-Engine. Nicht nur das Spielprinzip entspricht dem von "Polaroid Pete", auch sämtliche Hauptcharaktere der PS2-Fortsetzung feierten Ihr Debüt auf der 4-MBit-kleinen HU-Card.





Wie ein Ei dem anderen: Schon auf der PC-Engine fürchtete sich Pete Goldman vor seinem cholerischen Chef.

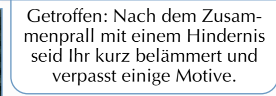
Videospielkenner werden beim Betrachten der Bilder auf dieser Seite ins Grübeln kommen: "Dieses Ding kenn' ich doch!". Recht haben sie, denn was bei uns die Lizenz des Sofortbild-Konzerns Polaroid im Namen trägt, firmiert in Japan unter "Gekibo 2" und ist der Nachfolger eines bekannten PC-Engine-Titels (siehe Randspalte).
Trotz beinahe zehnjähriger Kamera-Absenz und neuer Plattform hat sich am Auftrag Eures Charakters nichts geändert: Als ewig grinsender Fotojournalist Pete Goldmann macht Ihr in horizontal dahin scrollenden Szenerien Jagd auf perfekte Motive, die Ihr durch ein Fadenkreuz anvisiert. Was Ihr primär ablichten sollt, bestimmt Euer Chef: Mal will der missmutige Alte, dass Ihr einer ominösen Geistererscheinung nachgeht, mal wüsste er gerne, wer hinter der Entführung eines jungen Mädchens steckt. Doch nicht nur nach diesen ganz speziellen Schnappschüssen müsst Ihr auf Eurer automatischen Wanderung durch einen Geisterwald, einen Vergnügungspark oder eine Turnhalle Ausschau halten. Auch eine bestimmte Punktzahl will erreicht werden, zudem habt Ihr nur begrenzte Filmvorräte. Erstere Hürde nehmt Ihr durch das Schießen besonders eindrucksvoller Fotos: In den kunterbunten Levels passiert ständig etwas, punkteträchtige Motive gibt's zuhauf. Etliche für Porträt-Aufnahmen geeignete Menschen wandern umher, abstürzende Flugzeuge, Ufos, Gespenster oder Ungeheuer befriedigen Sensationslust und Zählerstand. Manchmal fördert ein Foto auch zusätzliche, aufzusammelnde Filmrollen zu Tage – verlieren könnt Ihr diese allerdings auch, wenn Ihr mit herumfliegenden Flaschen, Shurikens oder Bällen zusammenstoßt. Um solch' Missgeschick zu vermeiden, betätigt Ihr den Sprung-Button oder knippst die Hindernisse einfach ab. Entdeckt Ihr sowieso schon ständig irgendetwas Neues in einem Level, sorgen die Zoom- und Blitzfunktionen für noch mehr Motivation – manche fotogenen Situationen entstehen nur durch den gezielten Einsatz der jeweiligen Tasten. *sf*



Sehr bunt und japanisch: Modernste Technik dürft Ihr Euch von "Polaroid Pete" nicht erwarten.



Ein 'Cool' gibt's für richtig gute Bilder – manchmal werden zudem Filmrollen und Blitzlämpchen spendiert.



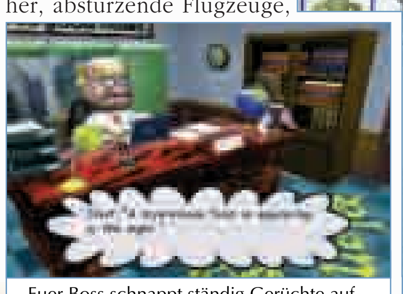
Getroffen: Nach dem Zusammenprall mit einem Hindernis seid Ihr kurz belämmert und verpasst einige Motive.



POLAROID PETE

GENRE	GESCHICKLICHKEIT
HERSTELLER	VIRGIN
D-RELEASE	1. QUARTAL

Witzig wie sein PC-Engine-Vorläufer: Wandert als Fotograf durch abgedrehte Szenarien und knippst absurde Situationen. Technisch altbacken, aber einfallsreich, motivierend und haarsträubend komisch.



Euer Boss schnappt ständig Gerüchte auf – mit vagen Andeutungen im Hinterkopf geht's an den Ort des Geschehens,...


Planet Times

Ghost?

...wo Ihr mit viel Glück das gewünschte Foto schießt. Bei Erfolg kommt Ihr auf die Titelseite der 'Planet Times'.

Colin & Co.

Auf einer Veranstaltung in London zeigten Codemasters ihre Beiträge zur nächsten Konsolen-Generation.

Klein, aber beständig: ***Obwohl Codemasters nie zu den Mega-Konzernen im Videospielgeschäft gehörten, spielt die englische Firma bereits seit 1986 Jahren eine nicht zu unterschätzende Rolle im Business. Gegründet von den Teenagern David und Richard Darling, wurden zunächst Spectrum-Rechner, später auch diverse andere Heimcomputer bedient. Den ersten Grundstein des Erfolges legte "BMX Simulator", etliche berühmte Charaktere und Marken folgten: Neben dem hüpfenden Ei Dizzy blieben vor allem die "Micro Machines" in Erinnerung. Die zumindest abseits von Großbritannien (wo man mit "Brian Lara Cricket" und dem "LMA Manager" kräftige Gewinne verzeichnet) wichtigste Lizenz heute ist immer noch "Colin McRae".***



In 15 Titeln der Heimcomputer-Ära mimte das Ei Dizzy den Helden

Die schlechte Nachricht zuerst: Pressevertreter, die den wackligen Flug in die englische Metropole angetreten waren, um erste spielbare Kurse eines neuen "Colin McRae Rally" zu sehen, wurden schwer enttäuscht. Zwar schwadronierte Guy Wilday – Chef des Codemasters-internen "Colin"-Teams – eine halbe Stunde über die sehnsüchtig erwartete Fortsetzung, außer gewohntem 'Alles wird besser'-Gerede war dem schelmisch grinsenden Engländer aber kaum etwas zu entlocken. Wie immer legt man Wert auf eine überzeugende Physik, beim Schadensmodell wollen die Engländer nachbessern: Dank höherem Detailgrad der Automodelle (statt 600 Polygonen je PSone-Fahrzeug kommen auf PS2 und Xbox nun 13.000 Vielecke zum Einsatz) lässt sich der Schaden an der Karosserie fein auf die jeweiligen Gegebenheiten abstimmen. Besonders die grafischen Fähigkeiten der Microsoft-Konsole haben's Guy angetan – Spiegelungen, Reflexionen und Wettereffekte seien in ungewohnter Qualität möglich. Dennoch musste der Produzent zugeben, dass man momentan nur an einem einzigen Code entwickelt, der den Großteil des Programms auf PC, PS2 und Xbox darstellen werde. Ende 2002 ist der angepeilte Starttermin für den Next-Gen-"Colin", sollten Sony oder Microsoft mit eindeutigen Angeboten Erfolg haben, könnte auch eine für die jeweilige Konsole exklusive Entwicklung entstehen.

Etwas früher kommen "Toca"-Fans in den Genuss einer 128-Bit-Fortsetzung: Im Sommer 2002 dürft Ihr in den Overall des Jung-Piloten Ryan McKane schlüpfen, um an die Spitze des Tourenwagen-Zirkus vorzustoßen. Ihr lest richtig: Aus dem unpersönlichen Brettern über ländliche englische Pisten wird in "DTM Race Driver" ein Rennfahrer-Abenteuer mit Hollywood-Qualitäten. Im Karriere-Modus wirft man Euch als aufgehenden PS-Stern in eine 'lebende' 3D-Welt, Ihr wandert zwischen den Mechanikern in der Garage herum, blättert im Ersatzteilkatalog in Eurem Büro und handelt mit halbseidenen Managern Verträge aus. Weitergetrieben wird die Geschichte von unzähligen hochwertigen Zwischensequenzen, für die reale Schauspieler beim Motion-Capturing Modell standen, professionelle Sprecher steuern zudem ihre Stimme bei. Doch zwischen all den Polygon-Persönlichkeiten wird nicht der Kern der "Toca"-Reihe übersehen: Flotte Tourenwagen-Rennen mit schrottreicher Action. Natürlich dürft Ihr auch ganz gewöhnliche Wettbewerbe ohne Story-Überbau austragen – besonders Motorsport-Fans freuen sich dabei über die Lizenz der Deutschen Tourenwagen Meisterschaft; die originalen Piloten und Strecken der einheimischen Rennserie werden vertreten sein. Dank weiterer Lizenzen summieren sich die Kurse gar auf 38, Gasfüße dürfen ab Juni auf PS2 wie Xbox richtig durchtreten.

Auch bei den weiteren Produkten lässt sich Codemasters' Hang zu (mehr oder weniger) eingeführten Marken erkennen: Zwar ist demnächst kein weiterer Spross der "Micro Machines"-Familie geplant, dafür stehen neue Box- und Fußball-Produkte in den Startlöchern: Der "BDFL Manager 2002" will bereits im März den



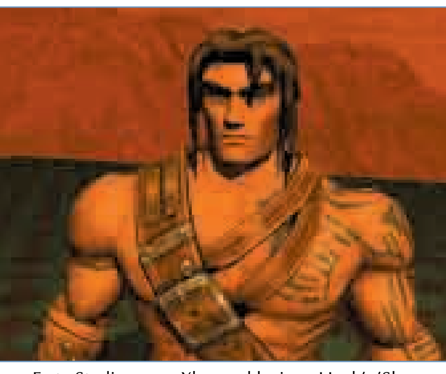
Das neue "TOCA": Codemasters legt nicht nur Wert auf Fahrphysik und Wagendesign, sondern auch auf eine Hollywood-reife Geschichte.



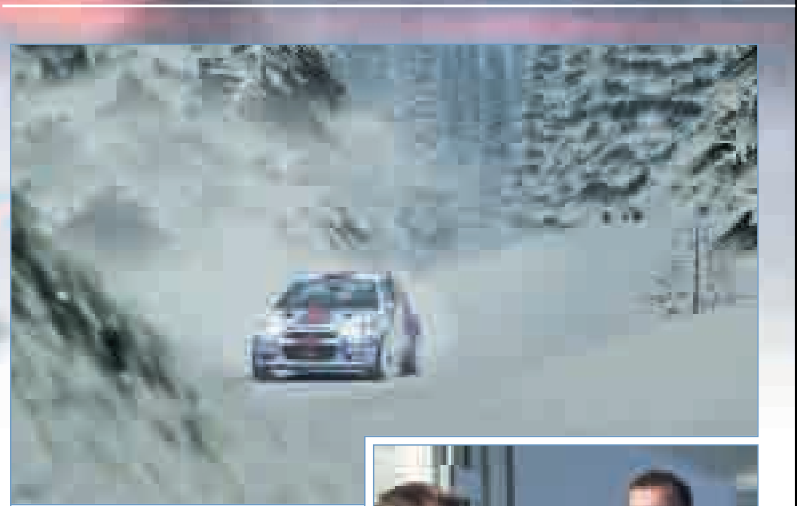
Third Person ohne Waffen: In "Prisoner of War" müsst Ihr gewaltfreie Möglichkeiten finden, aus dem Gefangenlager zu entfliehen. (Bild: PC)



Beim Next-Gen-"Mike Tyson" habt Ihr's mit 16 schweren Jungs zu tun. (PS2)

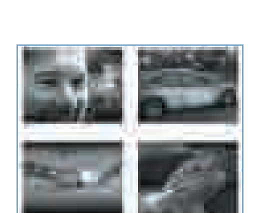


Erste Studien zum Xbox-exklusiven Hack'n'Slay "Ultimate Blade of Darkness"

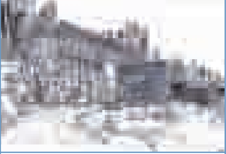


Außer einer Replay-Szene gibt's von "Colin McRae Rally 3" noch nichts zu sehen. Rechts: Projekt-Chef Guy Wilday scherzt mit dem Namenspatron.

Orden für den ersten Fußball-Manager auf PS2 gewinnen. Geboten wird Euch ein grafisch dezent aufgebohrter und in der Menüführung vereinfachter Nachfolger der PSone-Simulation. "Mike Tyson Heavyweight Boxing" wird hingegen komplett neu gestaltet – ein frisches Entwicklerteam bastelt gerade unter Hochdruck an der PS2- und Xbox-Version des arcadelastigen Schwergewicht-Boxens. Vom Umfang her kann der Titel bereits überzeugen (16 originale Profis; etliche, auch illegale, Schlagvarianten; unzählige freispielbare Goodies), an der Technik krankte es in der vorgestellten Version aber noch kräftig – vor allem die abgehackten Animationen stießen sauer auf. Während vom Hack'n'Slay "Ultimate Blade of Darkness", der Xbox-Umsetzung eines indizierten PC-Spiels, noch nichts zu sehen war, durfte eine frühe Version von "Prisoner of War" auf der PS2 betrachtet werden. In einem 2.-Weltkriegs-Szenario müsst Ihr als gefangener englischer Pilot aus einem deutschen Internierungslager fliehen. Allerdings löscht Ihr dabei keine Leben aus: Rätsellösung, Beobachtung der Patrouillenwege und Auswendiglernen (und Ausnutzen) des Campalltags ist der Schlüssel zur Flucht. Dank spielerischer Freiheit stehen auch diverse Wege offen, aus dem Lager zu entkommen – allerdings ist damit nicht das ‚Game Over' erreicht, nach der Flucht werdet Ihr mit Storywendungen konfrontiert, die Euch wieder in das Lager zurückführen. Das schwer vom Steve-McQueen-Klassiker "Gesprengte Ketten" inspirierte Abenteuer klingt interessant, sieht aber noch ein bisschen fade aus. *sf*







"Colin"-Skizzen: Zumindest die Artwork-Abteilung von Codemasters war im letzten Jahr fleißig.



Codemasters 2002

Titel	Genre	System	Termin
Colin McRae Rally 3	Rennspiel	PS2, Xbox	4. Quartal
DTM Race Driver	Rennspiel	PS2, Xbox	Juni
Ultimate Blade of Darkness	Actionspiel	Xbox	4. Quartal
BDFL Manager 2002	Simulation	PS2	März
Mike Tyson Heavyweight Boxing	Sportspiel	PS2, Xbox	April
Prisoner of War	Action-Adventure	PS2, Xbox	2. Quartal



Monster, Mythen und Magie

Das Rollenspiel-Horoskop 2002

Die Dürre-Zeit für Fantasy-Fans neigt sich dem Ende – MAN!AC präsentiert Euch, welche potenziellen Kerker-Knüller für das laufende Jahr anstehen.

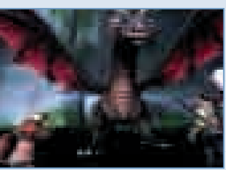
Ob PS2-Fan, Xbox- oder Gamecube-Importeur – stolzen Eigentümern von so genannten Next-Generation-Konsolen mit Faible für zünftige Fantasy-Abenteuer steht momentan nur eine klägliche Software-Auswahl zur Verfügung. Verglichen mit der zuletzt auch hierzulande recht üppigen Palette an Rollenspielen auf der PSone, kommen 128-Bit-Kerkerexpediteure derzeit auf keiner High-Tech-Maschine auf ihre Kosten. Bedenkt man die erst relativ kurze Verfügbarkeit von Microsofts und Nintendos neuen Spielsystemen, ist das ein zumindest entschuldbarer Missstand, auf Sonys PS2 sieht die Lage allerdings anders aus: Selbst über ein Jahr nach Veröffentlichung des schwarzen Playstation-Nachfolgers verführen lediglich eine Handvoll mäßiger bis durchschnittlicher Fantasy-Graupen wie ”Evergrace“, ”Eternal Ring“ oder ”Ephemeral Phantasia“ ungeduldige PAL-RPGler zum Kauf, einzig Virgins exzellente Fließbandmetzelei ”Baldur’s Gate Dark Alliance“ stellt zumindest die Actionfraktion zufrieden.

Gründe für das bisherige Ausbleiben hochkarätiger Rollenspielkost gibt es viele, der wichtigste ist sicherlich der immense produktionstechnische und finanzielle Aufwand, der mit der Entwicklung eines ambitionierten Genre-Vertreters verbunden ist. Im Gegensatz zu den meisten anderen Konsolen-Disziplinen verschlingt die Erschaffung eines RPGs nicht selten viele Jahre und Millionen von Euro. Scharen von Drehbuchautoren werkeln an ausgefeilten Geschichten um Ruhm und Ehre, Grafiker lassen am Computer völlig neue Welten entstehen und auch die musikalische Untermalung eines Fantasy-Epos ist meist sowohl kompositorisch als auch technisch betrachtet erheblich aufwändiger als z.B. bei Sport- oder Actiontiteln. Der Weg eines Rollenspiels à la ”Final Fantasy 10“ von der ersten Konzeptzeichnung bis zum finalen Beta-Test ist weit und kostspielig. Entsprechend können sich die wenigsten Entwickler bei dieser Sorte

Links: From Softwares Ego-RPG ”King’s Field 4“. Oben: SciFi-Epos mit Tiefgang – ”Xenosaga“ (PS2).

Meine Fantasy-Fiktion

DAVID MOHR: Dank wachsender technischer Möglichkeiten sollte endlich Schluss sein mit dem Blödsinn, den das Rollenspiel-Genre jahrelang mit sich rumschleppen musste. Weg mit Zufallsbegegnungen, unsichtbaren Wänden, nicht überkletterbaren Zäunen in Hüfthöhe und anderen 16-Bit-Relikten. Auch ein Übermaß an Renderfilmen gehört für mich nicht auf die Konsole – statt aufwändigen FMVs sollten sich Entwickler wie Square auf innovative Spielideen konzentrieren. Besondere Hoffnung macht mir momentan das Online-Abenteuer ”Final Fantasy 11“.





Langzeitentwicklung: Die Veröffentlichung von Namcos Fantasy-Strategie-Mixtur ”Seven“ liegt noch in weiter Ferne.



Gamecube-Abenteuer mit Online Anbindung und Vierer-Splitscreen (”Phantasy Star Online Ver.2“). Links: der ”Evergrace“-Nachfolger ”Forever Kingdom“ (PS2).

Aus alt mach neu: Das grafisch gehörig aufgepeppte PSone-Remake des NES-Klassikers "Dragon Warrior 4" von Enix kommt auch in die USA.



Bitmap-Abenteuer mit Taktik-Finessen: Das dritte "Growlanser" bleibt den Japanern vorbehalten.

Titel einen Flop leisten. Auf der anderen Seite versprechen Hits – zumindest im Fantasy-verrückten Japan – finanziellen Segen wie in kaum einem anderen Genre. So ist im fernen Osten etwa Enix' "Dragon Quest 7" mit über vier Millionen verkauften Exemplaren das erfolgreichste Spiel der gesamten Playstation-Ära, und auch Squares erstes 128-Bit-"Final Fantasy" hat mit mehr als zwei Millionen abgesetzten Einheiten die gesamte PS2-Konkurrenz-Software in Japan hinter sich gelassen.

Langsam aber sicher hat die Zeit des RPG-Darbens allerdings ein Ende. Ein Blick auf die Veröffentlichungslisten der Hersteller macht deutlich: In den nächsten zwölf Monaten kommt eine wahre Schwemme fantastischer Bildschirmabenteuer zumindest auf PS2-Besitzer zu, eine Vielzahl der meist japanischen Entwicklungen ist erfreulicherweise auch für den europäischen Markt geplant. Auf den folgenden sechs Seiten findet Ihr Einzelheiten zu den interessantesten Kerkerkloppern. *cg*

Fantasy zum Mitnehmen



Klassisches Fantasy-Abenteuer: Ein Preview zu "Golden Sun" findet Ihr in MAN!AC 1/2001.

Remake, die 2te: Nach dem PSone-Update kommt Game Arts' "Lunar Legends" auch für GBA.

DASS NINTENDOS NEUESTE GAMEBOY-VARIANTE weit mehr als ein reines Kinderspielzeug oder Schulhof-Statussymbol ist, sieht man am angekündigten Modul-Katalog. Eine Handvoll ambitionierter Rollenspiel-Projekte ermöglicht atmosphärische Fantasy-Exkursionen auch auf drögen Zugfahrten und bei einschläfernden Verwandtenbesuchen. Die Wonderswan-Color-Neuauflagen wie "Final Fantasy" oder "Romancing Saga" von Genre-Spezialist Square bleiben Advance-Besitzern zwar immer noch vorenthalten, die Konkurrenten haben aber nicht minder spannende Titel in der Mache. Capcoms aufgepeppte Konvertierung des SNES-Klassikers "Breath of Fire" (MAN!AC 11/2001) macht hierzulande im Frühjahr den Anfang, der Nachfolger ist laut Publisher Ubi ebenfalls für 2002 vorgesehen. In Japan höchst erfolgreich und treuen Lesern ebenfalls ein Begriff ist Camelots liebevolles Bitmap-Abenteuer "Golden Sun" (MAN!AC 1/2002). Die größte Überraschung hat hingegen Sega parat: Mit "Shining Soul" führen die asiatischen Spielspaßprofis ihre legendäre 'Shining'-Reihe, die u.a. die Fantasy-Taktik "Shining Force" fürs Mega Drive oder das seltene Saturn-Ego-RPG "Shining the Holy Ark" hervorbrachte, fort. Bunte Isometrik-Dungeons und actionreiche Echtzeitgefechte lassen den Glanz alter Tage hoffentlich auch auf dem GBA wieder erstrahlen.

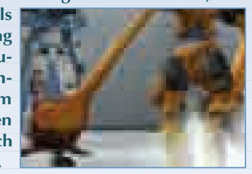




Traditionsreiches Isometrik-Gemetzel: "Shining Soul" führt Segas beliebte 16- und 32-Bit-Fantasien fort.

Meine Fantasy-Fiktion

COLIN GÄBEL: Nach den dramaturgischen Eskapaden der letzten Jahre, opulenten Renderfilmen und ellenlangen, verschlungenen Storys sollte sich das Genre wieder auf spielerische Inhalte besinnen: Ich will Rätsel- und Geheimnis-gespickte Dungeons erforschen, die mehr vom Zocker verlangen, als Monster-meuchelnd stur Richtung Ausgang zu wandern. Lästige Zufallsbegegnungen und fehlender Forscherfreiraum haben mir vor allem Squares jüngste Werke vermiest. Nichts gegen kinoreife Präsentation, aber zu einem wirklich guten Rollenspiel gehört nunmal weit mehr.



RPGs mit Zukunft

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	D-TERMIN	ANMERKUNG
Dragon Warrior 4	Enix	PSone	Nicht geplant	Grafisch gehörig aufgepepptes Remake des NES-Klassikers, übersetzt ins Englische und erstmals offiziell außerhalb Japans erscheinend.
Evolution Worlds	Sting	PS2, NGC	Nicht bekannt	Dritter Teil der mäßig spannenden Dreamcast-Reihe. "Evolution" erschien auch in Europa, der Nachfolger nur in Japan und den USA.
Final Fantasy 10	Square	PS2	2. Quartal	Berichte in MAN!AC 7/2001 und 10/2001
Final Fantasy 11	Square	PS2	Nicht bekannt	Bericht auf Seite 26
Forever Kingdom	From Software	PS2	Nicht bekannt	Kalter Kaffee oder verbessertes Sequel? Zweiter Teil des durchschnittlichen PS2-Frühwerks "Evergrace".
Grandia 2	Game Arts	PS2	2002	Jetzt auch für Sonys 128-Bitter: Die Umsetzung des brillanten Dreamcast-3D-RPGs.
Grandia Xtreme	Game Arts	PS2	Nicht bekannt	Gehütetes Geheimnis: Unmittelbar nach "Grandia 2" soll die brandneue Episode PS2-Fans in ferne Welten führen.
Growlanser 3 The Dual Darkness	Career Soft	PS2	Nicht geplant	Nur für Fernost: Career Softs detailverliebte Bitmap-Fantasy verzaubert wieder mal nur Nippon-Fans.
Jade Cocoon 2	Genki	PS2	Nicht bekannt	Bericht auf Seite 23
King´s Field 4	From Software	PS2	Nicht geplant	Kerker-Veteran: Die dröge Ego-Expedition hält nach drei PSone-Folgen Einzug in die 128-Bit-Generation.
Legaia Duel Saga	Contrail	PS2	Nicht bekannt	Bericht auf Seite 23
Legend of Alon d'Ar	Stormfront Studios	PS2	2002	Bericht auf Seite 24
Okage Shadow King	Zener Works	PS2	1. Quartal	Bericht in MAN!AC 6/2001
Phantasy Star Online Ver. 2	Sonic Team	NGC	2002	Monster-Metzelei mit Online-Anbindung: Die Cube-Umsetzung des Dreamcast-Hits erfreut zudem mit Vierer-Splitscreen und zwei neuen Charakterklassen.
Rune	From Software	NGC	Nicht bekannt	Bericht auf Seite 25
Seven – The Cavalry of Molmorth	Namco	PS2	2002	Bericht in MAN!AC 12/2000
Shadow Hearts	Sacnoth	PS2	2002	Bericht auf Seite 24
Skies of Arcadia	Overworks	PS2	2002	Freibeuter der Lüfte: Konvertierung des fantastischen Dreamcast-Abenteuers.
Star Ocean 3 Till the End of Time	Tri Ace	PS2	Nicht bekannt	Bericht auf Seite 25
Suikoden 3	Konami Tokyo	PS2	2002	Bericht auf Seite 22
The Elder Scrolls 3 Morrowind	Bethesda Softworks	Xbox	Nicht bekannt	Bericht auf Seite 27
Tsugunai	Sony	PS2	Nicht geplant	Düsteres Abenteuer mit spärlicher Optik, aber tollem Soundtrack und interessantem Kampfsystem – Import-Test auf Seite 50.
Wild Arms Advanced 3rd	Sony	PS2	Nicht bekannt	Bericht auf Seite 27
Wizardry Tale of Forsaken Land	Racdym	PS2	Nicht geplant	Zu Heimcomputerzeiten galt Sir Techs anpruchsvolles Ego-RPG-Universum als Kult, mittlerweile ist´s nur noch in Japan ein Hit.
Xenosaga - Der Wille zur Macht	Monolith Soft	PS2	Nicht bekannt	Bericht in Ausgabe 8/2001



Suikoden 3

Eine der außergewöhnlichsten RPG-Reihen des PSone-Zeitalters bereitet sich auf ihre triumphale Fortführung in der 128-Bit-Generation vor. Außergewöhnlich deshalb, weil "Suikoden" (für damalige Verhältnisse ungewohnt) klassisches Bitmap-Flair mit kurzweiligen Taktik-Schlachten und einer der umfangreichsten sowie phantasievollsten Figuren-Riegen der Rollenspiel-Welt verband. Dass man mit spartanischer Pixel-Optik und 2D-Perspektive heutzutage keinen High-Tech-Junkie mehr ans Pad lockt, ist allerdings auch Konami klar, entsprechend wird die Welt von "Suikoden 3" standesgemäß in die dritte Polygon-Dimension portiert – ohne jedoch die spielerischen Wurzeln der Serie zu verleugnen. So dürft Ihr, sofern noch ein Endspielstand der zweiten Episode auf einer Memory-Card schlummert, alle 108 Charaktere des Vorgängers mit ins PS2-Abenteuer nehmen. Konami Tokyo sind erneut die Story und die sich aus den unterschiedlichen Figuren ergebenen Sichtweisen sehr wichtig. Jeder Hauptheld, jeder Nebencharakter hat seine ganz persönliche Geschichte und individuelle Meinung zum Geschehen. Das aufwändige Drehbuch wird in scheinbar unwichtigen Details besonders deutlich: Neben bereits bekannten Minispielen wie einem kurzweiligen Pferderennen integrieren die Entwickler zum Beispiel eine beinahe vollständige 'Romeo & Julia'-Aufführung. Welchem Helden Ihr im Theaterstück welche Rolle zuweist, bleibt Euch überlassen. Entsprechend der virtuellen Persönlichkeit reagiert jeder Recke aber höchst unterschiedlich. Eine Freiheit, die für Konamis Dramaturgen das Konzipieren Dutzender möglicher Figuren-Paarungen mit Hunderten von Dialogen verlangt. Komplett überarbeitet wurde das Kampfsystem: Bis zu sechs Kämpen in Zweiertrupps dürft Ihr in den 3D-Gefechten frei durch die Arena steuern, Reittiere wie mächtige Streitrösser oder geflügelte Löwenwesen unterstützen Euch zusätzlich. Der Japan-Termin von "Suikoden 3" wurde bereits vom Winter 2001 aufs Frühjahr verschoben, wann sich das vielversprechende Epos bei uns blicken lässt, konnte Konami Deutschland noch nicht sagen.



Inferno: Umfangreiche Schlag-Combos und Echtzeitaktionen verheißen spannende Schlachten.



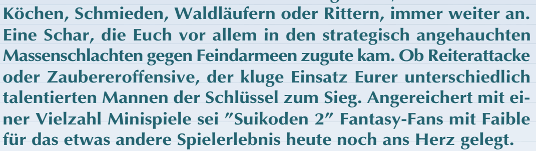
Kulleraugen und Entenkrieger: Die "Suikoden 3"-Optik fällt deutlich japanophiler als in den Vorgängern aus.

Schlachtenbummler



Schöne bunte Bitmap-Welt: Optisch hinkte "Suikoden" der Zeit hinterher.

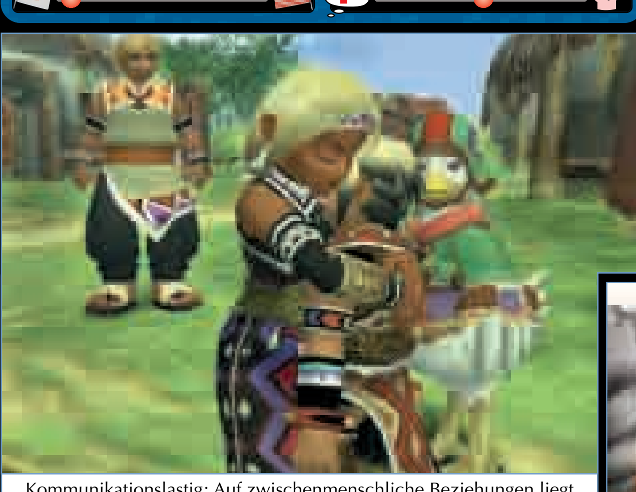
ALS EINES DER ERSTEN PSone-Rollenspiele überhaupt fand "Suikoden" auch in unseren Breitengraden eine treue Anhängerschaft. Trotz altbackener Präsentation machten vor allem die reife Story und die Suche nach immer neuen Party-Mitgliedern mächtig Laune. Ein gelungenes Konzept, das im Nachfolger 1999 noch weiter verfeinert wurde. Nach und nach wuchs Eure Gefolgschaft, bestehend aus Köchen, Schmieden, Waldläufern oder Rittern, immer weiter an. Eine Schar, die Euch vor allem in den strategisch angehauchten Massenschlachten gegen Feindarmeen zugute kam. Ob Reiterattacke oder Zaubereroffensive, der kluge Einsatz Eurer unterschiedlich talentierten Mannen der Schlüssel zum Sieg. Angereichert mit einer Vielzahl Minispiele sei "Suikoden 2" Fantasy-Fans mit Faible für das etwas andere Spielerlebnis heute noch ans Herz gelegt.





Strategische Massenschlacht: Die beliebten Taktik-Scharmützel gab's auch im Sequel.





Kommunikationslastig: Auf zwischenmenschliche Beziehungen liegt auch im PS2-Sequel ein Schwerpunkt.



Die totale Freiheit: Die technisch akkurate 3D-Inszenierung soll Euch mitten ins Geschehen versetzen.

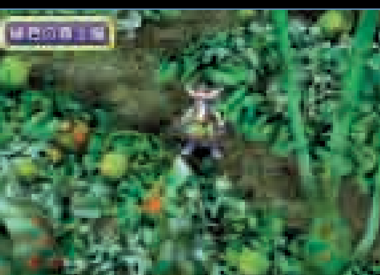


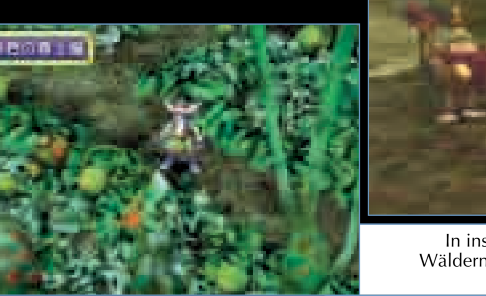
Der Evolutions-Pfuscher: Aus zahllosen Kreuzungsmöglichkeiten ergeben sich die ungewöhnlichsten Biest-Kreationen.

Zwar führt Ihr satte acht Monster gleichzeitig in die Schlacht, dennoch verspricht Genki simple Benutzerführung.

Jade Cocoon 2

Rollenspiel mal anders: Nicht immer müssen es die großen tragischen Helden sein, die mit mächtigem Zauber und bluttriefendem Stahl das Böse bezwingen. In Genkis PS2-Sequel des 32-Bit-Abenteuers übernehmt Ihr die Rolle des jungen Cocoon-Masters Kahu, der mit Hilfe seiner gezüchteten Monsterarmee den Kampf gegen einen geheimnisvollen Parasiten namens Kalma aufnimmt. Tatsächlich erinnert der Spielablauf mehr an Pokémon als an "Final Fantasy": Wie im Vorgänger liegt die Hauptaufgabe darin, allerlei feindliche Dämonen einzufangen, im heimischen Stall aufzupeppeln und schließlich in den Kampf gegen die ehemaligen Kollegen zu kommandieren. Über 200 Arten mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten lassen sich so nach und nach heranzüchten, in den Gefechten selbst steuert Ihr bis zu acht Gefährten auf einmal. Eingebettet wird das ungewöhnliche Abenteuer in eine komplexe Story, mit angeblich 20 mal so vielen Zwischensequenzen wie im ersten Teil.





In insgesamt vier mystischen Wäldern geht Kahu auf die Jagd nach neuen Monsterarten

Monsterzähmer



Trotz innovativer Grundidee fand "Jade Cocoon" hierzulande nur wenige Anhänger

ALS DER PLAYSTATION-ERSTLING "Jade Cocoon" Ende 1999 auch bei uns erschien, war die Freude groß und die Kritiken größtenteils wohlwollend (MAN!AC vergab 76% Spielspaß in Ausgabe 1/2000). Die ungewöhnliche Mixtur aus leichtgängiger Monsterzucht und anschließendem Praxis-Kampftest der jüngsten Kreationen bot willkommene Abwechslung zum gewohnten Fantasy-Einerlei. Außergewöhnlicher kommerzieller Erfolg war Genkis Werk hierzulande im Gegensatz zu Japan jedoch nicht beschieden, im fernen Osten konnte man doch immerhin respektable 200.000 Exemplare des Spiels absetzen.



Legaia Duel Saga

Das optische RPG-Schlusslicht der Herbst-TGS nähert sich der Fertigstellung. Im PS2-Nachfolger des ordentlichen PSone-Abenteuers schlüpft Ihr in die Haut des jungen Martial-Arts-Soldaten Lang. Und damit ist der spannendste Aspekt des schlichten 3D-Epos schon angesprochen: Auch im zweiten "Legaia" enthält das Kampfsystem eine gehörige Portion Action dank der Kampfsportfähigkeiten Eure Truppe. Ähnlich einem Prügelspiel aktiviert Ihr bei Euren Haudegen durch allerlei Tastenkombinationen durchschlagskräftige, optisch eindrucksvoll inszenierte Uppercuts, Roundhousekicks und gar magisch verstärkte Attacken. Ein umfangreiches Combo-System soll den Kloppereien zusätzlichen Tiefgang verleihen.



Martial-Arts-Action statt Schwerterrasseln: "Legaia Duel Saga" setzt auf fernöstliche Prügelorgien.

Haudegen

UMFANGREICH, grafisch anprechend und mit einer erwachsenen Handlung versehen – so präsentierte sich "Legend of Legaia" Mitte letzten Jahres den PAL-Konsumenten. Verwöhnte RPGler konnten der recht langatmigen und dramaturgisch schwachen Monsterhatz hingegen wenig abgewinnen, allein das recht ungewöhnliche Kampfsystem ist auch heute noch einen Blick wert.



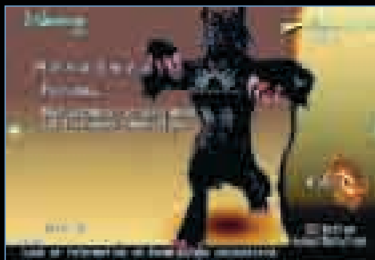


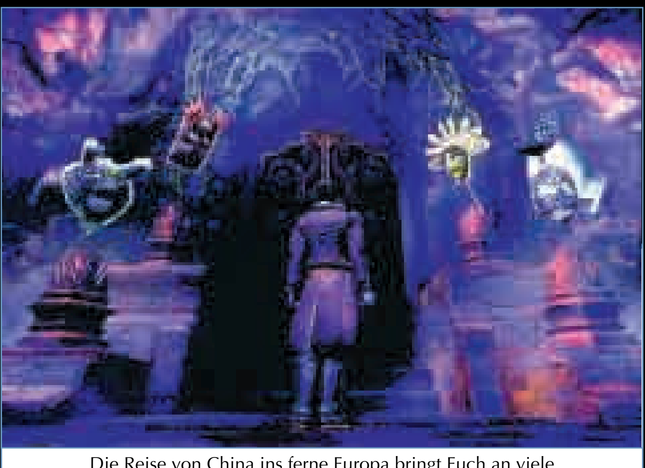
Shadow Hearts

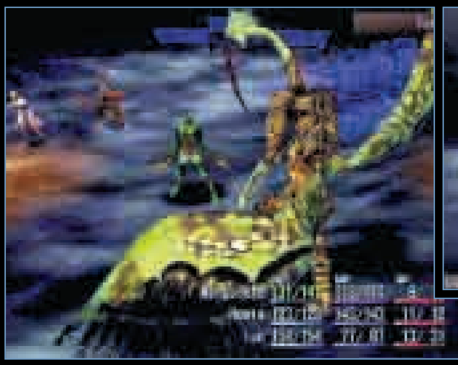

Die dunkle Seite des Grauens: Dank Okkulteinschlag verspricht "Shadow Hearts" düstere Schaueratmosphäre.

Weder strahlende Helden noch hilflose Prinzessinnen – Aruzes Grusel-RPG entledigt sich konsequent aller Genre-Klischees und nimmt Euch mit auf eine Reise in das finstere Reich des Okkultismus zu Beginn des letzten Jahrhunderts. Hexenmeister Roger Bacon führt Böses im Schilde: Mit Hilfe der Tochter eines berühmten Exorzisten plant der mächtige Schwarzmagier den verbotenen Geheimnissen des Spirituellen auf die Spur zu kommen, düstere Mysterien, die schlussendlich das Ende der Welt einläuten können. Doch der perfide Entführungsplan während einer Zugreise durchs wilde China schlägt fehl. Der junge Urm Hyuga, ein Kämpfer des Guten, der die Fähigkeit besitzt sich in die verschiedensten Kreaturen zu verwandeln, rettet Opfer Alice Elliott aus den Klauen Bacons. Auf der Flucht vor des Hexers Schergen tauchen die zwei immer tiefer in die Welt des Bösen ein. Hyugas Morph-Kräfte kommen Euch dabei besonders in den rundenbasierten Kämpfen zu Gute: In mehr als 20 schlagkräftige Biester mutiert Euer Held, zahllose Rüstungs-Items, Schusswaffen und mächtige Zaubersprüche erleichtern die sinistre Dämonenjagd.

SHADOW HEARTS
HERSTELLER MIDWAY
EINSCHÄTZUNG GUT
GRAFIKSTIL | KNOBELEI/KAMPF


Finstere Gabe: Im Kampf verwandelt sich Um Hyuga in über 20 verschiedene Dämonenkrieger.

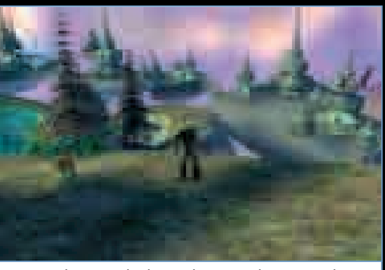

Die Reise von China ins ferne Europa bringt Euch an viele mysteriöse Schauplätze




Zufall oder Schicksal? Das Schicksalsrad soll eine Portion Glück ins Kampfgeschehen bringen.

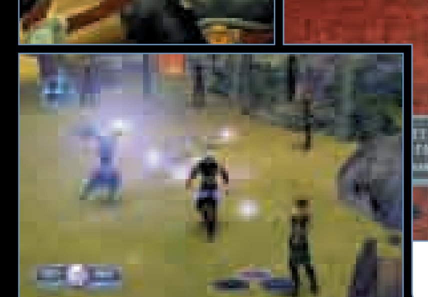
Legend of Alon d´Ar

Stormfront Studios (die u.a. für die AD&D-Klassiker "Pool of Radiance" und "Curse of the Azure Bonds" verantwortlich zeichnen) wagen sich an ein PS2-Abenteuer in klassischer, westlicher Tradition, garantiert frei von Kulleraugencharme: Zahlreiche Sidequests, Party-Mitglieder aus verschiedenen Fantasy-Rassen, umfangreiche Charakterkonfiguration und rundenbasierte Gefechte erwarten Hauptheld Jarik auf den Streifzügen durch sein Heimatland Chandar. Das besondere an der Legende von Alon D'Ar: Habt Ihr einen abenteuerlustigen Kumpan zur Seite, dürft Ihr auch gemeinsam auf Monsterjagd gehen – vielversprechend für japanophobe Helden.


Geteiltes Leid, doppelte Freud': Besonders der Zweispieler-Simultan-Modus verspricht zünftige Fantasy-Gaudi.


LEGEND OF ALON D´AR
HERSTELLER UBI SOFT
EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH
GRAFIKSTIL | KNOBELEI/KAMPF





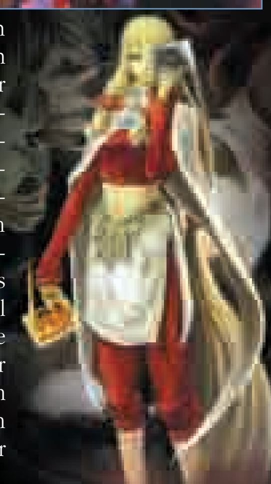


Relativ karg: Trotz einiger netter Effekte kann die Optik (noch nicht) mit der Genre-Konkurrenz mithalten.

Rune

In einem entlegenen Reich herrscht wie üblich Frieden, bis eines Tages ein bösartiger schwarzer Nebel aufzieht. Immer weiter breitet sich die undurchdringliche Dunstsuppe über das Land aus, verschlingt Bäume, Häuser, Menschen und spuckt zu allem Übel auch noch blutrünstige Monstrositäten aus. Nur die junge Prinzessin Katia Gerber erinnert sich, dass vor vielen Jahren eine ähnliche Plage mit Hilfe einiger magischer Spielkarten vertrieben werden konnte. Und so zieht Hochwohlgeboren aus, es ihren Vorfahren gleichzutun. Der Schwerpunkt des polygonalen Abenteuers liegt in den rundenbasierten Taktikschlachten: Um die Widersacher zu vertreiben, setzt Katia die Macht von insgesamt 100 zu findender Karten strategisch ein. Einige Karten beschwören Reptilienkrieger, die dem Feind für die Dauer des Kampfes eingenständig die Hucke voll hauen, andere zaubern gigantische Drachen hervor, deren Feueratem einer Smartbomb gleich alle Gegner vom Schirm fegt. Wieder andere füllen durch Heilmagie die Lebenspunkte Eurer Heldin auf.


Klassisch: Trefft Ihr auf der dreidimensionalen Polygon-Oberwelt auf Monster, wird in eine Kampfarena umgeschaltet.




Die Macht der Karten: Rune-Heldin Katia beschwört zu ihrer Verteidigung Skelettkrieger und mächtige Schuppenechsen.

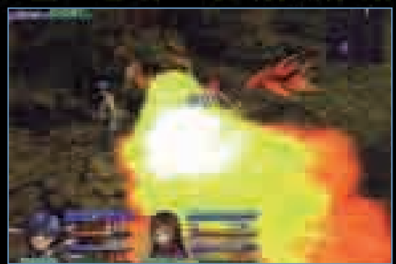


RUNE

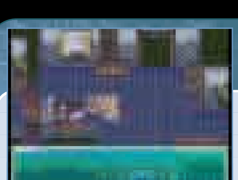
HERSTELLER FROM SOFTWARE
EINSCHÄTZUNG GUT
GRAFIKSTIL — KNOBELEI/KAMPF

Star Ocean 3 Till the End of Time

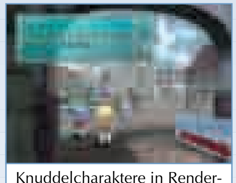
Was lange währt, wird hoffentlich gut: Wenn sich Rollenspiel-Spezialist Tri Ace an die Fertigung eines neuen "Star Ocean"-Epos macht, gehen schon mal ein paar Jahre ins Land. Der vor allem in Fernost enormen Popularität der Saga tut das allerdings keinen Abbruch, im Gegenteil: Auf der diesjährigen Herbst-TGS präsentierte Publisher Enix erstmals eine frühe Version des PS2-Titels der Öffentlichkeit. Wer ein Probespiel wagen wollte, musste reichlich Wartezeit mitbringen; längere Menschenschlangen konnte der geneigte Messebesucher nur vor Namcos "Xenosaga"-Teststationen ausmachen. Wer einen der Vorgänger gespielt hat, dürfte sich im ersten 128-Bit-"Star Ocean" auf Anhieb heimisch fühlen: Ende des 21. Jahrhunderts angesiedelt, erwartet Euch eine vollständig dreidimensionale SciFi-Welt mit ordentlichem Endzeiteinschlag. Überbevölkerte, urbane Metropolen stehen ebenso auf dem Reiseplan wie moosbewachsene Ruinen vergangener Zeiten. Raumgleiter schwirren durch die Pampa und Eure Heldentruppe ist mit allerlei obskurem Hightech-Krempel ausgestattet. Der Veröffentlichungstermin liegt in bester Tri-Ace-Tradition leider noch in unbestätigter Ferne, MAN!AC hält Euch natürlich auf dem Laufenden.


Effektvoll: Wilde Zooms und Kamerschwenks fangen das Action-orientierte Schlachtengetümmel ein.

Altmeister


Tri Aces erster Streich erschien lediglich in Fernost und avancierte dort rasch zum Kult

FÜR JEDE KONSOLENGENERATION ein eigenes "Star Ocean" – so könnte das Motto von Entwickler Tri Ace lauten. Nach dem hochgelobten SNES-Debüt erschien der Nachfolger "Star Ocean The 2nd Story" exklusiv für die PSone und – im Gegensatz zum Vorgänger – auch in Europa. Prächtige Renderkulissen, actionorientierte Echtzeitgefechte (Ihr steuert den Helden selbstständig durch die Kampfarena und weicht Angriffen aus) und vor allem die unglaubliche Anzahl von 80 verschiedenen Abspännen zeichneten das storylastige 32-Bit-Epos aus. Je nach Charakterwahl und Spielweise durftet Ihr ein anderes Finale sehen. Der hochmotivierende Ansatz war den kritischen MAN!AC-Testern seinerzeit satte 86% Spielspaß wert.


Knuddelcharaktere in Renderkulissen: "Star Ocean Second Story" kam auch zu uns.


Ähnlich Namcos "Xenosaga" verbindet Tri Aces PS2-Sequel SciFi-Welten mit düsterer Endzeit-Idylle.



STAR OCEAN 3

HERSTELLER ENIX
EINSCHÄTZUNG SUPER
GRAFIKSTIL — KNOBELEI/KAMPF



Final Fantasy 11

Speziell für "Final Fantasy 11": Ohne dieses Modem bleiben Euch Online-Gefechte verwehrt.

Nach Sega mit "Phantasy Star Online" möchte sich auch Square ein Stück vom zukunftsträchtigen Online-RPG-Kuchen abschneiden. "Final Fantasy 11" entführt Euch in die phantastische Welt von Vana'Diel – ein Reich in dem in bester Serien-Tradition magisches Wissen und technologische Errungenschaften ein einvernehmliches Nebeneinander führen. Seit jeher sorgen geheimnisvolle Kristalle für die Machtbalance zwischen den freiheitsliebenden Völkern des Planeten und den Horden der Finsternis. So sind seit dem letzten Sieg über die infernalischen Dämonenbanden mittlerweile 20 Jahre des Friedens vergangen, doch das Böse ist nicht besiegt: Verstärkt sieht man in jüngster Zeit marodierende Monstertrupps über Vana'Diel streifen, blutige Überfälle auf Außenposten sind an der Tagesordnung. Zeit also, die Kräfte des Lichts erneut zusammenzuschließen, um der mysteriösen Bedrohung Einhalt zu gebieten.

Besonders viel Wert legt man bei Square auf ein riesige, zusammenhängende Welt. Die Geographie Vana'Diels birgt von opulenten Polygon-Wäldern und trostlosen Wüstensteppen über mittelalterliche Bauerndörfer bis hin zu gigantischen Festungsanlagen alles, was das Fantasy-Herz begehrt. Bevölkert werden die einzelnen Gebiete von den unterschiedlichsten Völkern. Ob Ihr Euch bei der Wahl Eures Charakters für einen schwachen, aber magisch höchst begabten Tarutaru, eine ebenso stolze wie kampfstarke Elfe oder einen ausgeglichenen Menschen entscheidet, hat unmittelbar Auswirkung auf Eure Statuswerte und Fähigkeiten. Nur gemeinsam sind wir stark lautet entsprechend das Motto: Bis zu sechs Online-Kumpane dürfen sich zu einer Party zusammenschließen, gegen besonders fette Ungetüme bildet Ihr gar Allianzen mit anderen Spieler-Truppen. Gekämpft wird in Echtzeit, die Kommunikation geschieht über ein simples Vokabular – mit näheren Infos hält sich Square leider noch sehr bedeckt, ein ausführlicheres Preview folgt in einer der nächsten Ausgaben.



Zwar orientiert sich die Optik eher an der westlichen Welt, auf opulente Effektspielereien müsst Ihr aber nicht verzichten.



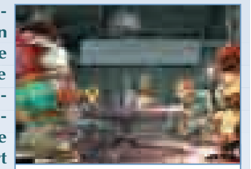
Gemeinsam sind wir stark: Viele fette Monster verlangen abgestimmte Kampf-Taktiken sämtlicher Partymitglieder.



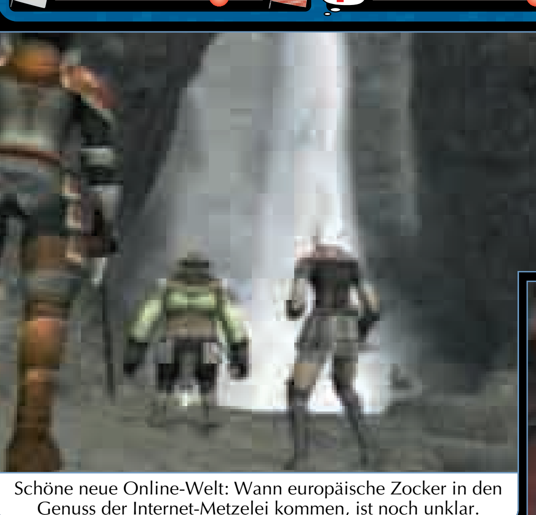
Serientäter

Die meisten frühen Episoden erschienen nur in Japan (im Bild: "Final Fantasy 2", NES).

ÜBER SQUARES LANGLEBIGE Rollenspiellegende muss man eigentlich kaum noch Worte verlieren. Nach drei Episoden für Nintendos Famicom (bei uns als NES bekannt) und ebenfalls drei Modulen für den 16-Bit-Nachfolger SNES, wechselten die Japaner nach einem Zwist mit Big N das Konsolen-Lager und veröffentlichten die Teile 7 bis 10 exklusiv für Sonys Playstation. Eine Entscheidung, die vor allem europäischen Zockern zu Gute kamen – erschienen dank des gigantischen Erfolgs des 32-Bitters doch erstmals Episoden der RPG-Legende außerhalb Japans bzw. der USA. So sehr viele alteingesessene Rollenspielfans bei den letzten Episoden das Schwinden inhaltlicher Aspekte zugunsten einer opulenten Präsentation bemängelten – "Final Fantasy 7" ist es zu verdanken, dass ein hierzulande völlig unterrepräsentiertes Videospiel-Genre letztendlich etabliert hat. Der jüngste, extrem textlastige PS2-Spross "Final Fantasy 10" soll vollständig synchronisiert bei uns übrigens im Frühsommer erscheinen.



Renderkulissen und Polygonfiguren: Teil 9 beendete die erfolgreiche PSone-Ära.



Schöne neue Online-Welt: Wann europäische Zocker in den Genuss der Internet-Metzelei kommen, ist noch unklar.



Wie in "Phantasy Star Online": Actionreiche Echtzeitgefechte bestimmen in Squares Online-RPG den Abenteurer-Alltag.


Trefft Ihr in der Einöde auf Gegner, setzt es Echtzeitprügel statt Runden-Hiebe.

The Elder Scrolls 3 Morrowind

Traurig aber wahr: Während für die PS2 gleich ein ganze Latte brandneuer RPGs und für den Gamecube zumindest eine Handvoll Fantasy-Epen in der Mache sind, sieht es für zukünftige Xbox-Jünger bislang eher düster aus. Entsprechend handelt es sich beim einzigen momentan bestätigten Abenteuer auch um eine den Fähigkeiten der Microsoft-Konsole angepasste Umsetzung eines PC-Abenteuers. Entwickelt vom US-Team Bethesda Softworks, steht Euch mit "Elder Scrolls 3: Morrowind" ein Kerkerklopper durchweg westlicher Machart ins Haus. Soll heißen: Eine gigantische, Geheimnis-gespickte Fantasy-Welt, non-linearer Ablauf, freiheitliche Charakterentwicklung und actionorientierte Echtzeitduelle. Während Ihr wahlweise aus der Third-Person- oder Ego-Ansicht durch die detaillierte Pampa stapft, soll feinster Dolby-Digital-5.1-Sound aus den Boxen dröhnen.

Xbox-Extras: Third-Person-Ansicht und Dolby-Digital-5.1-Sound bleiben PClern verwehrt.


Paradies für Entdecker: Wie seine Vorgänger bietet "Morrowind" abertausende Spielquadratmeter zum freien Erforschen.

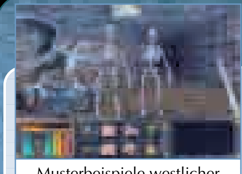
THE ELDER SCROLLS 3

HERSTELLER BETHESDA

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

GRAFIKSTIL — KNOBELEI/KAMPF

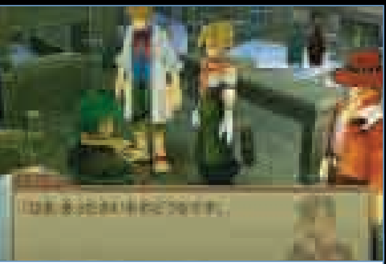
PC-Egomanen


Musterbeispiele westlicher RPG-Interpretation: die "Elder Scrolls"-Reihe auf PC.

SEIT DER ERSTEN "Elder Scrolls"-Episode anno 1993 gehört die Reihe zum festen RPG-Fundus der PC-Welt. Außergewöhnlich sind die Ego-Expeditionen bis heute durch das hohe Maß spielerischer Freiheit: Abseits der Hauptaufgabe gibt es tonnenweise Sidequests zu bewältigen, weitläufige Areale zu erforschen und Tausende von Items zu entdecken. Entsprechend dürfte die kommende Xbox-Folge für freiheitsliebende Forschernaturen ideal sein.

Wild Arms Advanced 3rd

Stärker noch als die Vorgänger nimmt sich Sonys drittes "Wild Arms" Cowboy-Romantik und Western-Traditionen an. Erstmals in der dritten Polygon-Dimension bereisen Eure Helden mit wohlklingenden Namen wie Janearth Cascade oder Virginia Maxwell die Weiten von Falgaia. Hölzerne Westernstädte, staubige Prärien und kahle Canyons erkundet Ihr stilecht per altmodischer Dampflok oder auf dem Rücken heißblütiger Rösser, Monsterkonfrontationen regeln Eure Recken bevorzugt mit Schrotflinte oder flinkem Sechsschüsser. Konkrete Infos zu Story und Spielablauf sind Sony bislang zwar kaum zu entlocken, dank der unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden dürfte in den Schalter-, Verschiebe- und Schlüsselrätsel-lastigen Comic-Kerkern neben einem flinken Abzugsfinger aber auch wieder eine gehörige Portion Hirnschmalz gefordert sein.


Im RPG-Land was Neues: Cel-Shading-Optik gibt dem Western-Abenteuer seinen ganz eigenen Reiz.

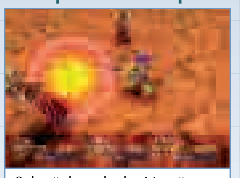

Konsequente Fortführung: Dank 128-Bit-Power kommt die Western-Fantasy-Mixtur hervorragend rüber.



Fantasy-Pistoleros

32-Bit-Frühwerk: "Wild Arms" war eines der ersten PSone-Rollenspiele überhaupt.

IM LAND DER AUFGEHENDEN SONNE gehörte "Wild Arms" seinerzeit zu den ersten Playstation-Rollenspielen überhaupt. Bis der übersetzte Silberling seinen Weg in hiesige Gefilde fand, vergingen jedoch einige Jahre. Was der kommende PS2-Nachfolger perfektioniert, deutete das 32-Bit-Abenteuer bereits an: Western-Ambiente, fleißiger Schusswaffengebrauch und Ennio-Morricone-inspirierte Cowboymelodien grenzten das Bitmap-RPG ein gutes Stück von klassischen Fantasy-Vertretern ab. Der etwas uninspirierte Nachfolger "Wild Arms 2nd Ignition" konnte das Niveau des Erstlings leider nicht erreichen und blieb PAL-Spielern vorenthalten.


Schwächer als der Vorgänger: "Wild Arms 2" erschien nur in Japan und USA.

WILD ARMS ADVANCED 3RD



HERSTELLER SONY

EINSCHÄTZUNG GUT

GRAFIKSTIL — KNOBELEI/KAMPF

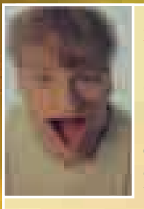
Nicht ganz ausgeschlafen war der erste Cybermedia-Angestellte nur selten: MAN!AC-Gründungsmitglied Ingo Zaborowski.

100 Monate MAN!AC

Wie alles begann, was alles geschah, wer seine besten Jahre opferte: Unser Jubiläumsartikel lässt Euch hinter die Kulissen Eures Videospielmagazins blicken.

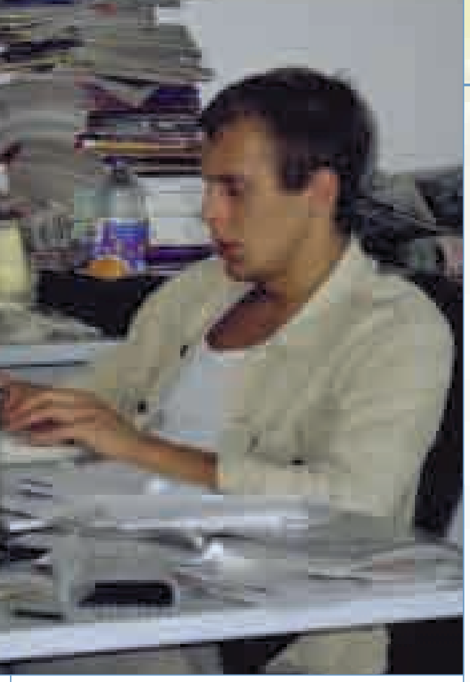
Es war einmal... ein prosperierender Fachverlag für Computer-Zeitschriften mit Sitz in Haar bei München, der sich nach langem Hin und Her in die boomende Spiele-Branche hineintastete. Gemeint ist Markt & Technik, Mitte der 80er-Jahre mit Happy Computer und dem 64er-Magazin unangefochtener Marktführer. Aus Happy Computer entwickelte sich, nach endlosen strategischen Diskussionen mit der M&T-Führungsetage, Power Play, wenig später das meistgelesene Spielemagazin Deutschlands. Als Chefredakteur stand voran Heinrich Lenhardt, dazu gesellten sich Boris Schneider und Anatol Locker

Martin Gaksch



MAN!AC-MONATE: 100
VORLEBEN: Chefedakteur Power Play und Video Games, Produkt-Manager Rainbow Arts
HEUTE: Geschäftsführer, Chefredakteur, Redaktionsleiter (Cybermedia Verlag)

DER "BIG BOSS" VON CYBERMEDIA – während sich Andreas nur selten zu Kommentaren oder Kritik hinreißen lässt, hält Martin nicht nur die MAN!AC-Redaktion auf Trab, sondern macht auch den Mitarbeitern der Schwestermagazine *PLAYERS* und *audiovision* Feuer unterm Hintern. Nebenher vervollständigt Martin während seiner kurzen, aber effektiven Anwesenheit im Büro seine umfassende Konsolensammlung auf Ebay und schlägt sich mit den Problemen des Erwachsenwerdens herum (nicht von ihm, sondern von seinem einjährigen Nachwuchs).

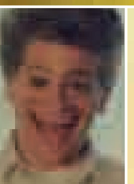


Kreatives Chaos: Cybermedia-Gesellschafter Winnie Forster pflegt seinen Hang zur Unordnung – entsprechend die Schreibtisch-Konfusion anno 95.



Und bist Du nicht willig, gebrauch' ich Gewalt: Cybermedias unfreiwilliger Hardware-Hero Andreas Knauf muss sich seit 1993 mit Installationsarbeiten an unserem PC- und Mac-Arsenal herumschlagen.

Andreas Knauf



MAN!AC-MONATE: 100
VORLEBEN: Redakteur Video Games
HEUTE: Geschäftsführer, Anzeigenverkauf, Produktion (Cybermedia Verlag)

ANDREAS' VORLIEBE für schnelle Autos und Geschäfte hat ihn vor achteinhalb Jahren zur Flucht aus dem Angestelltendasein und (Mit-)Gründung von Cybermedia und MAN!AC getrieben. Mittlerweile sind weder sein Lebensstil noch seine Machtfülle mit einer Rückkehr in die stressfreien Häfen einer Fremdfirma zu vereinbaren – zudem würde sein zweijähriger Sohn bittere Tränen weinen, wenn er nicht mehr regelmäßig bunte Merchandise-Artikel von den Redakteuren zugesteckt bekäme.

– sowie Martin Gaksch und Winnie Forster. Diese beiden Konsolen-Freaks sorgten 1991 dafür, dass die Power Play mit der Video Games ein Schwesterheft bekam, das sich ausschließlich den Videospielen widmete.

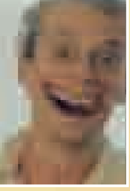
Soweit, so glücklich – während sich beide Hefte prima entwickelten, musste sich Doppel-Chefredakteur Martin zunehmend mit der Chef-Etage herumschlagen. War diese schon früher mit zögerlichen bis, gelinde gesagt, unglücklichen Entscheidungen aufgefallen, machte sich dieser irritierende Einfluss immer stärker bemerkbar. So kam es eines Tages, dass sich die vier Kollegen Martin Gaksch, Winnie Forster, Andreas Knauf und Ingo Zaborowski entschieden, den wankenden Verlag zu verlassen und sich selbstständig zu machen. Die ersteren drei als gleichrangige GmbH-Gesellschafter, Ingo als einsamer Angestellter. So entstand die "Cybermedia Verlagsgesellschaft mit beschränkter Haftung", gegründet Anfang 1993. Und da saßen sie nun, die vier Möchtegern-Musketiere – mit viel Ahnung von Spielen und Zeitschriftenkonzeption, und verdammt wenig Knowhow aus Bereichen wie Netzwerk-Technik, Desktop-Publishing, Anzeigenverkauf und Vertrieb.

Aber egal, die Aufgaben wurden verteilt. Während sich Martin und Winnie aufgrund ihrer längeren Berufserfahrung auf die journalistische Seite schlugen, konnte sich Andreas gegen die Zuteilung der wenig beliebten Missionen (Anzeigenverkauf, Produktion) nicht wehren. Ingo musste sowieso machen, was die Obrigkeit ihm zuwies. Weiterhin wurden Verwandte eingespannt (Martins Cousin organisierte das Netzwerk), ahnungslose Geschäftspartner ausgequetscht (Wie muss ich die Bilder mit Photoshop gleich wieder bearbeiten, damit sie vierfarbig gedruckt werden? Danke, Typework!), Urlaub, Schlafperioden und Wochenenden sowieso gestrichen. Und irgendwie entstand dann im Herbst die MAN!AC, los ging's mit der Ausgabe 11/93.

Apropos MAN!AC: Eigentlich sollte dieses Videospielmagazin zunächst "Hardcore" heißen, doch nach großen Bedenken seitens des Vertriebs und befreundeter Branchen-Veteranen ließen wir die missverständliche Bezeichnung fallen und zauberten MAN!AC aus dem Hut. In unserem jugendlichen Übermut kommunizierten wir den Namen jedoch vorschnell nach außen – bevor er amtlich geschützt war. Dies machte sich ein „Kollege" eines Konkurrenz-Verlags zu Nutze und schnappte uns die Namensrechte weg. Wieder hergeben wollte er diese nur gegen ewig lange Anzeigenstrecken in den ersten MAN!AC-Ausgaben. Wir willigten zähneknirschend ein und druckten 'Leseproben' vom "Sega Magazin", der "Playtime" und der "Mega Fun" ab. Auch wenn unsere Leser dies anfangs nicht verstanden, so konnten sie sich doch vom qualitativen Unterschied zwischen der MAN!AC und den besagten Heften überzeugen – 100 Ausgaben später gibt es keines dieser Magazine mehr, nur noch die MAN!AC. In diesem Sinne, danke Christian.

Back to business: Winnie, Martin, Andreas und Ingo erarbeiteten sich zu dieser Zeit nicht nur eine monatliche MAN!AC-Ausgabe, sondern lieferten nebenbei Bücher und Sonderhefte für andere Firmen ab – schließlich musste die Cybermedia irgendwie finanziert werden. So wurde im ersten Jahr beinahe jede MAN!AC-Ausgabe von vier Leuten in nur zwei Wochen produziert, da die restliche Zeit mit Auftragsarbeiten

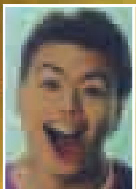
Winfried Forster



MAN!AC-MONATE: 66
VORLEBEN: Redakteur Power Play und Video Games
HEUTE: Inhaber Agentur Redplan

ÖFTER MAL WAS NEUES – sagte sich der Ex-MAN!AC 1999 und verließ den Cybermedia Verlag. Seinen Wohnsitz hatte er schon am geliebten Ammersee, nun eröffnete er im Haus gegenüber seine 'Agentur Redplan' – der Spieleinformationsdienst beliefert seither die MAN!AC und andere Publikationen mit hintergründigen Artikeln. Gelegentlich schaut Winnie auch in Mering vorbei, da er immer noch etliche Prozente an der Cybermedia GmbH im Vermögens-Portfolio hat. Wie die Ex-Kollegen Andreas und Martin ist Winnie verheiratet und stolzer Vater.

Ingo Zaborowski



MAN!AC-MONATE: 14
VORLEBEN: Redakteur Video Games
HEUTE: Selbstständig

MR. „MEGA-CD BUCH" Ingo war der Vorfahre aller MAN!AC-Redakteure. Nach 14 Monaten stressiger Quälerei ruhte er sich ein Jahr lang bei Psygnosis aus und organisierte zwischendurch eine berühmte Party. Nach Auflösung der deutschen Psygnosis-Dependance zog Ingo nach England zur Konzernmutter Sony. Hier durfte er das Marketing für Studio Cambridge koordinieren und auf Sonys Kosten wochenlang im Nobelhotel residieren. Zurück in München stieg er ins mittlere Management der 3DD AG auf, heute ist Ingo selbstständiger Consultant und am Spielentwickler Ixyom Digital beteiligt.


Stimmt denn das, was die Kollegen geschrieben haben? Auf der Chefzimmer-Couch (ein Erbstück der Vormieter) inspiziert Martin das aktuelle Heft.


Kurzzeit-Mitarbeiter aus der Schweiz: Armin Medic (links) kam, spielte und verschwand. Hat ihn seitdem jemand gesehen?

verplant war. So entstanden zu dieser Zeit ein Spiele-Sonderheft für die Motorpresse ("Video interaktiv"), ein Tippsbuch für Konami ("Games Guide") und ein Mega-CD-Ratgeber für den Falken Verlag. Dass es seinerzeit jede Menge andere Probleme mit den neuen Freiheiten bzw. Aufgaben gab (Macintosh-Hardware, Layout-Software und vieles mehr), kam erschwerend hinzu. Außerdem konnte sich Cybermedia damals nicht für jeden Mitarbeiter eine eigene Mac-DTP-Anlage leisten – also wurde zeitweise geschichtet. Während Martin, Andreas und Ingo tagsüber arbeiteten, trudelte Winnie zur fließenden Übergabe gegen Abend ein und schuftete bis zum Morgen. Die Lichter in den Büroräumen gingen buchstäblich nie aus...

Robert Bannert

MAN!AC-MONATE: 35
VORLEBEN: Einzelhandel (Zapp Games)
HEUTE: Chefredakteur (Players)

DER DAMALS NOCH fanatische Rollenspieler und Anime-Begeisterte stellte die Ablöse für Gründungsmitglied Ingo und machte es sich schnell zum Ziel, Winnie bei stundenlangen Gegenles-Sitzungen und Diskussionen in den Wahnsinn zu treiben. Nach Gastspielen in der Industrie (GT Interactive) und bei einer ehemaligen Multiformat-Konkurrenz ist er wieder reumütig zu Cybermedia zurückgekehrt. Nun knechtet er tagsüber Redakteure, abends verschlägt es den Freizeit-Grafiker an den heimischen Macintosh.

Oliver Ehrle



MAN!AC-MONATE: 62
VORLEBEN: Schüler
HEUTE: Redakteur (Redplan)

SCHON ANFANG 1994 stieg der Anime-, Beat'em-Up und Rollenspiel-Freak Olli als freier Mitarbeiter bei der MAN!AC ein – damals noch mit Pferdeschwanz. Heute sucht man die Haare auf seinem Kopf mit der Lupe und ihn am Ammersee, wo er unter Winnies Knute neben unserer 'Know How'- und 'Handheld'-Rubrik noch ungezählte weitere Seiten für andere Magazine füllt. Seinen sauer verdienten Lohn investiert er auch heute noch in Frauen und Techno-Events.

Messe, Mädels, MAN!AC: Olli posiert vor unseren reizenden Stand-Hostessen auf einer Kölner Spieleshow.

Der Aufstieg

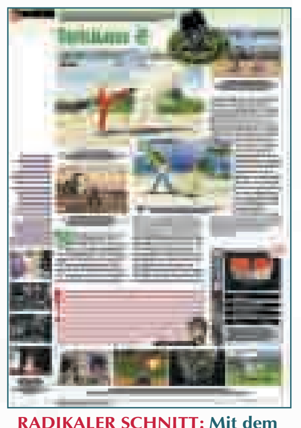
Während die MAN!AC in den Jahren 1993 und 1994 mitten in die Videospiel-Rezession hineinschlitterte (16 Bit auf dem Weg nach unten, 32 Bit noch nicht in Sicht), zeichnete sich in der zweiten Jahreshälfte 1995 erste Besserung ab. Nicht nur, dass sich der Abstand zu den Konkurrenzmagazinen kontinuierlich verringerte, Playstation und Saturn waren langsam greifbar – gleichzeitig wuchs das Verlangen nach Kompetenz und Seriosität bei Videospiel-Magazinen. Die Cybermedia hatte mit Robert Bannert einen neuen Mitarbeiter und musste nicht mehr jeden Auftrag annehmen, um ein bisschen Geld zu verdienen. Das hinderte uns zwar nicht daran, im Auftrag von



Im Lauf der Jahre verändern sich die Geschmäcker und das ästhetische Empfinden, was sich ganz gut am Erscheinungsbild der MAN!AC-Testseiten ablesen lässt – eine Videospielzeitschrift im Wandel der Zeit.


ALLER ANFANG IST SCHWER: Bunt, freakig und irgendwie anders sollte sie sein, die MAN!AC. Und so kam's denn auch, dass in den ersten Layout-Tagen explodierende Wertungskästen, entstellte Redakteursgesichter und eine als Auszeichnung fungierende Comic-Figur für Aufmerksamkeit sorgten.


INFORMATIONSZEITALTER: Das ursprüngliche Layout währte nur knapp ein Jahr, mehr nützliche Infos und eine klarere Struktur waren erwünscht. So gesellten sich am oberen und unteren Seitenrand Zeilen für Entwickler und Umsetzungen sowie eine Farbcodierung für die Systeme hinzu.


RADIKALER SCHNITT: Mit dem Start der Schwesterzeitschrift PC-Xtreme Ende '96 musste auch ein neuer Look für die MAN!AC her. Klarere Wertungs- und Meinungskästen, neue Systemlogos sowie die Abkehr vom 'ordentlichen' Blocksatz waren die drastischen Layout-Konsequenzen.


GENERATIONSWECHSEL: Frisches Redakteursteam, neue MAN!AC-Optik – mit der 1/2000 hielt wieder mehr Farbe Einzug in den Testteil. Darüber hinaus besannen wir uns zurück auf den Blocksatz, krempelten Wertungs- wie Meinugskasten komplett um und führten andere Schriften ein.


AKTUELLER MAN!AC-LOOK: Die arg bunten Testseiten, die schwer entzifferbare Leseführung und die verzerrten Redakteursgesichter stießen nicht nur vielen Lesern sauer auf – weg damit! Die Seiten wirken nun deutlich klarer, und statt entstellter Porträts begrüßen Euch coole Comic-Figuren.



"Wir verschönern unseren Arbeitsplatz": Aus diesem lobenswerten Motto wurde im Lauf der Zeit "Wohin nur mit all diesem Müll?"



Gute Nacht, Robert: Ein Schläfchen in Ehren konnte ihm niemand verwehren.



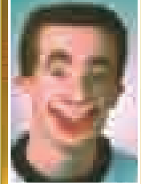
Richtiges T-Shirt, falsches Auto: Mit seinem Porsche wurde PS-Freak Andreas nur kurz glücklich. Er strebte nach dem 'Real Thing'...

Philips und der Motorpresse ein englisches CDi-Magazin ins Deutsche zu übersetzen – aber die Zeiten wurden besser... 1996 entpuppte sich schließlich als gutes Jahr, 1997 als noch besseres. Die Playstation stand in ihrer vollen Blüte, MAN!AC verkaufte dreimal soviele Hefte wie zu Beginn, die Konkurrenz war abgehängt.
Dies beflügelte den Cybermedia Verlag, ein zweites Magazin zu starten. Martin kümmerte sich fortan um die MAN!AC, Winnie durfte sich überwiegend mit dem PC-Spieleheft PC-Xtreme beschäftigen, an dem sogar Branchen-Urgestein Heinrich Lenhardt mitwirkte. Zumindest kurzzeitig, denn 'Deutschlands bester Test-Texter' blieb seinem Ruf treu und wechselte die Auftraggeber wie andere andere Leute die Konsolen. Dieses PC-Magazin wurde zwar von der Industrie und den (ähem, wenigen) Lesern überaus geschätzt, hatte aber gegen die 200-Seiten+CD-Wuchtbrummen der etablierten Verlage letztendlich keine Chance. So mussten wir diesen Versuch nach sechs Ausgaben beenden. Der angekündigte Relaunch wurde bis auf Weiteres verschoben...

Top of the Pops

1998 markierte das Highlight der bisherigen MAN!AC-Entwicklung: Mit Poster- und Sticker-Beigaben erklomm unser Magazin Verkaushöhen, die ein Multiformatheft lange nicht gesehen hatte. Die Ausgabe 2/98 mit den "Abe"-Aufklebern ist unser absoluter Spitzenreiter – bis heute. In der zweiten Jahreshälfte begann dann leider ein kontinuierlicher Abstieg. Ausgelöst nicht etwa durch eine schlechtere Heftqualität, sondern durch den sich ankündigenden Abgesang auf Playstation, Saturn & Co. Außerdem wirkte sich natürlich die Inflation an Playstation-only-Heften aus – das Zeitschriftenregal quoll vor Spielepublikationen nur so über.
Dies konnte den Cybermedia Verlag aber nicht daran hindern, aus einem weiteren Geschäftsführungs-Hobby ein neues Heft zu machen. Das höchst kompetente, aber nicht besonders rentable Heimkino-Magazin "Audiovision" suchte Kooperationspartner. Martin stellte den Kontakt her – schließlich kaufte Cybermedia den Titel und landete im Herbst 98 einen erfolgreichen Relaunch. Das zweimonatlich erscheinende Heft für 'Kino zu Hause' verdoppelte seine Verkaufszahlen.

Tobias Hartlehnert



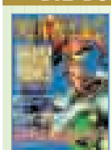
MAN!AC-MONATE: 46
VORLEBEN: Bundeswehr
HEUTE: Webmaster (Cypress Verlag)

NUR MIT SANFTER Gewalt konnte Tobias zum Testen von Spielen und Texten von Artikeln bewegt werden – nächtliches Zocken an seinem Arbeits-PC (in Ermangelung eines eigenen Rechners), Korrigieren von Rechtschreibfehlern und das Webmastering von MAN!AC online lagen ihm eher. Im Frühjahr 2000 folgte der Heimkino-Fan, notorische Radfahrer und militante Nichtraucher dem Ruf des Renegaten Blendl nach Franken, wo er – wen wundert's – als Webmaster für das Online-Angebot der offiziellen Playstation-Magazine arbeitet.

Statistisch gesehen

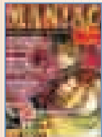
100 MONATE, das sind über 10.000 redaktionelle Seiten, 2.446 PAL- und 817 Importtests für 20 verschiedene Konsolen, Berge von Beta-Versionen und Müll, tonnenweise Kaffee und Zigaretten. Hier noch ein paar weitere Daten und Rekorde aus über acht Jahren MAN!AC.

DIE DÜNNSTE AUSGABE



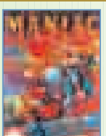
Gleich drei MAN!ACs (9/94, 7/95, 8/95) teilen sich die goldene Zitrone für den geringsten Umfang: Nur 84 Seiten waren diese Ausgaben dünn.

DIE DICKSTE AUSGABE



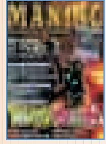
Was für ein Brummer: Auf 152 Seiten brachte es die 1/98. Mit dickem "Castlevania"-Poster und exklusiven "Resi"-Stickern die mächtigste Weihnachtsausgabe.

DIE SELTENSTE AUSGABE



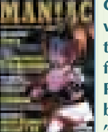
Startschwierigkeiten: Ausgabe 6/94 verkaufte sich in der MAN!AC-Geschichte am schlechtesten – und ist damit zum echten Sammlerstück geworden.

DIE HÄUFIGSTE AUSGABE



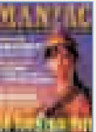
"Abe"-Aufkleber und eine dicke N64- sowie PSone-Packung: Zirka 80.000 mal wanderte die 2/98 über die Kiosk-Theken und in die Briefkästen.

DIE WENIGSTEN TESTS



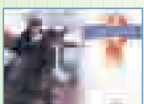
Gerade mal 16 Spiele wurden in der 10/99 getestet. Zumindest befanden sich darunter Perlen wie "Soul Calibur", "Tony Hawk" und "Wipeout 3".

DIE MEISTEN TESTS



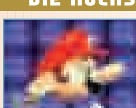
Auf dem Cover der 1/2001 stand zwar 58, in Wirklichkeit wurden aber 64 Titel getestet. Sechs Spiele kamen jeweils für zwei Systeme gleichzeitig.

DIE NIEDRIGSTE WERTUNG



Ungeschlagen: Stephans Zorn über das primitive Pferde-Abenteuer "Riding Star" verschaffte dem PSone-Titel die niedrigste Wertung bislang: 7 Prozent.

DIE HÖCHSTE WERTUNG



Martins Liebe zum Nintendo-Klempner äußerste sich auf vier dicken Import-Testseiten und bislang ungeschlagenen 97% für "Super Mario 64".

DIE HÄUFIGSTE GRAFIK/SOUND-WERTUNGSKOMBINATION

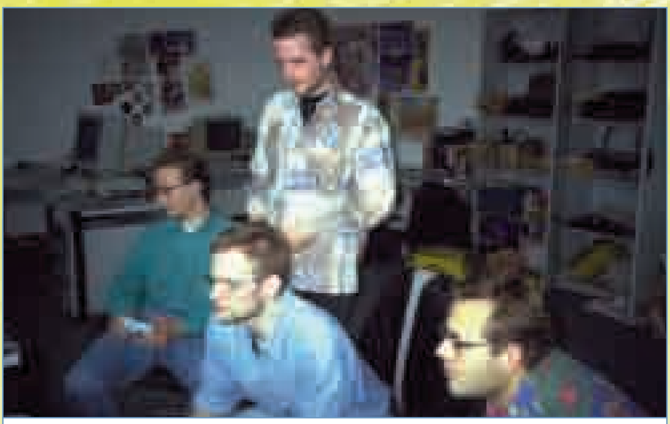
73% Grafik, 95% Sound, und das für Spiele wie "Aqua Aqua" oder "Surf Rocket Racer"? Diese Zahlen sind sog. 'Dummys' im Vorlayout – tauchen sie auf, hat der Redakteur eine 'echte' Wertung schlicht vergessen.

DURCHSCHNITTLICHE PREISSTEIGERUNG DER MAN!AC

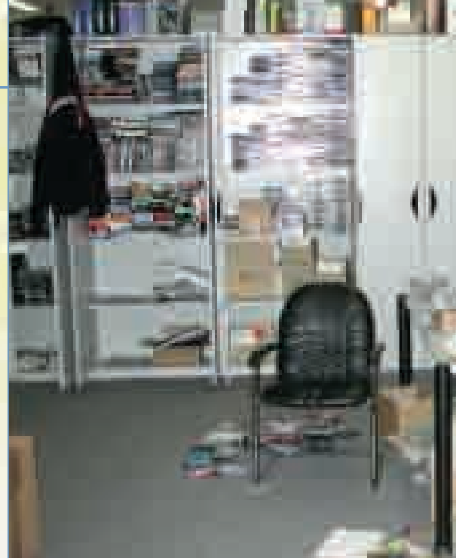
Nach knapp sieben Jahren für 5,90 Mark kostete die MAN!AC ab der 7/2001 6,50 Mark. Mit dieser Ausgabe sind's 3,35 Euro. Macht eine Preissteigerung je Ausgabe von 0,11% – erträglich, oder?

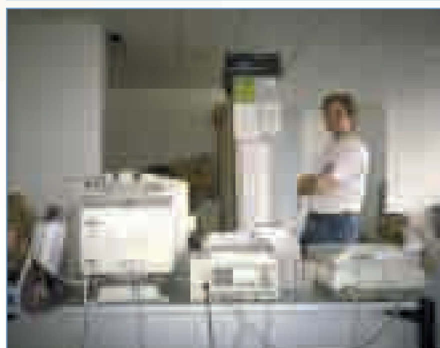
Generationswechsel

Zum Jahreswechsel 98/99 bahnte sich ein größerer Umbruch in der MAN!AC-Belegschaft an: Gründungsvater Winnie suchte eine neue Herausforderung und verließ den Cybermedia Verlag – blieb uns aber als freier Autor erhalten. Wenig später erlag Kollege Christian Blendl einem Lockruf aus dem Fränkischen – Zeit für frisches Personal. Einige Jobanzeigen in der MAN!AC später wurde das babylonische Dialektgewirr in der Redaktion um badensisch und oberpfälzisch erweitert: Thomas Szedlak wurde aus seinem Versicherungsbüro in Pforzheim weggeholt, Oliver Schultes tauschte den harten Stuhl der Uni-Bibliothek mit dem gepolsterten Redakteursdrehsessel. Letztlich wurde noch Stephan Freundorfer mit an Bord


Personalkarussel: Christian Blendl und Tobias Hartlehnert sind (noch) weg, Robert Bannert und Andreas Ulrich (vorne, rechts) schon wieder zurück.


Das ist meine Knarre: Gamegun-Enthusiast und Reinlichkeitsexperte Christian wechselte 1999 zu den offiziellen Playstation-Magazinen.




1997 flüchteten die Chefs in ein eigenes Büro und ließen die Angestellten in ihrem Chaos zurück

Christian Blendl



MAN!AC-MONATE: 40
VORLEBEN: Studium
HEUTE: Chefredakteur (OPM 2)

EIN MANN DER Gegensätze: Im Büro nüchtern, ordentlich und x-mal am Tag Zähne putzend, privat ein leidenschaftlicher Verfechter des Gotcha-Spiels und glühender Verehrer von Lightgun-Shootern. Dank seines vertrauenswürdigen Auftretens avancierte er zum ersten leitenden Redakteur der MAN!AC-Geschichte, was ihn aber nicht davon abhielt, im Herbst 1999 als stellvertretender Chefredakteur zum OPM zu gehen. Heute kommandiert er die Mitarbeiter des OPM2, kümmert sich um Frau und Kind und trinkt ab und zu auf Geschäftsreisen einen über den Durst.

geholt, seines Zeichens Retro-Freak, der nach einer gescheiterten Lehrerkarriere bei der siechenden Power Play angeheuert hatte. Neben Bewährungsproben gegenüber einer kritischen Leserschaft ("In den Zeiten der Gründungsväter war alles besser!") und der wie eh und je auf Kritik sensibel reagierenden Industrie machte der 'jungen' MAN!AC-Mannschaft weiterhin die Flaute in der Konsolenbranche zu schaffen. Die Playstation blieb unangefochtener Marktführer, Sega scheiterte von Beginn an mit der Durchsetzung des Dreamcast. Und Nintendo durfte sich zwar über ein kräftiges Zwischenhoch dank "Pokémon"-Boom freuen, abseits davon lag das N64 aber im Sterben. Logischerweise führte dies zu einer denkbar schlechten Ausgangslage für Multiformat-Zeitschriften, doch auch die Single-Plattform-Blätter litten unter kräftig rückläufigen Verkaufszahlen – was allerdings weder Thomas Szedlak noch unseren langjährigen Webmaster Tobias Hartlehnert davon abhielt, Christian gen Franken nachzufolgen und bei den offiziellen Playstation-Magazinen anzuheuern. Mit dem Einstieg des Ruhrpottlers Colin Gäbel Mitte 2000 vollzog sich der letzte Wechsel im Team und es kehrte – zumindest kurzfristig – wieder Ruhe bei Cybermedia ein. Auf dem deutschen Fachzeitschriftenmarkt konnte davon allerdings nicht die Rede sein: Während sich die Auflage der MAN!AC auf einem halbwegs vernünftigen – von den Hochzeiten aber weit entfernten – Niveau stabilisierte, strich ein Konkurrent nach dem anderen die Segel. Bereits Anfang 2000 erwischte es den Hamburger Xplain-Verlag mit seiner Publikation "Next Level", Ende des Jahres verabschiedeten sich dann im Monatsrhythmus die alteingessesenen Magazine "Mega Fun", "Fun Generation" und letztlich die "Video Games".



Familienzuwachs

Trotz Pleiten, Pech und Pannen in der Branche waren Andreas und Martin zwei Cybermedia-Standbeine nicht genug – ein drittes Magazin sollte her. Die Entscheidung für eine PS2-Publikation war schnell gefällt; um sich auf die Konzeption des Projekts und zudem die nun (fast) monatliche Erscheinungsweise von Audiovision zu konzentrieren, machte Martin den Chefredakteurssessel der MAN!AC frei und überließ Stephan den Posten. Mit Robert Bannert wurde ein alter Bekannter in die Meringer Redaktionsräume zurückgeholt und um ihn herum eine kleine Redakteursmannschaft aufgebaut – beinahe zeitgleich mit dem Start der PS2 erschien das erste Heft der *PLAYERS* im November 2000. Und im


Der Alptraum aller Kurierdienste: Seit den Anfängen verzweifeln Paket- und Pizzaboten, jobsuchende Redakteure und umherreisende PR-Leute am Fehlen eines Firmenschildes.

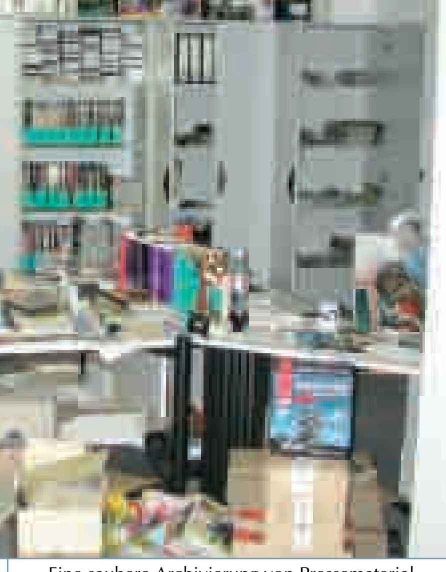
Ebenfalls Spieleveteranen: Sherry McKenna und Lorne Lanning von Oddworld steuerten unser Jubiläums-Cover bei.







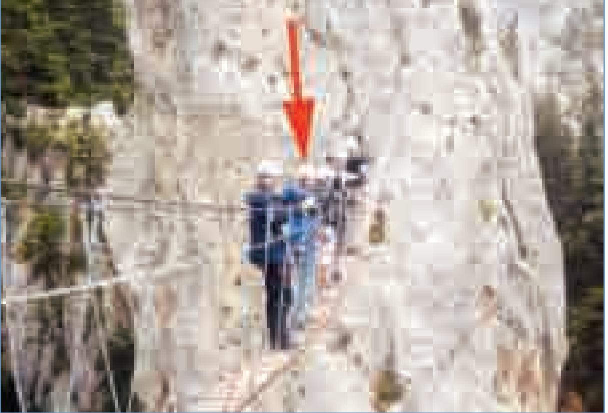
1991 1992 1993 1994 1995 1996



Eine saubere Archivierung von Pressematerial, Spielen und Zeitschriften war noch nie eine Stärke der Redakteure.



Wessen Limo ich trink'...: Nur wenige Beweisfotos reisender Redakteure gelangten bislang an die Öffentlichkeit.



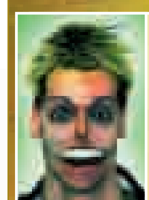
Schultes in Gefahr: An den verrücktesten (und gefährlichsten) Orten versuchten die Hersteller, uns zu besseren Wertungen zu überreden.

Die letzte personelle Änderung geschah beinahe unbemerkt: Ulrich Steppberger, dank kritischem Wesen seit über fünf Jahren Bereicherung des MAN!AC-Forums und wegen seiner Konsolen- und Entertainment-Kenntnisse unverzichtbares wandelndes Lexikon für Recherche-faule Redakteure, änderte Mitte 2001 seinen Status von frei nach fest – der Abschluss seines Studiums machte es möglich.

Gegensatz zum glücklosen Ausflug in die PC-Spielepresse bereichert sie noch heute die Fachmagazinpalette.
Und noch ein weiteres altes Gesicht tauchte zum neuen Jahrtausend wieder bei Cybermedia auf: Andreas Ulrich, dereinst fester Redakteur bei der PC-Xtreme und nach derem Ableben freier Mitarbeiter der MAN!AC, übernahm trotz Studiums-Endphase die Leitung über das Online-Angebot www.maniac.de.
Für die MAN!AC selbst folgte 2001 ein Jahr der Stabilisierung und Modernisierung. Grundlegende Layout-Änderungen, die Mitte 2000 begannen, wurden weiterentwickelt, die nächste Konsolengeneration mit Game Boy Advance, Gamecube und Xbox sorgte für eine neue Vielfalt an Themen, die fehlende Fachkonkurrenz für eine exklusive Position im Zeitschriftenregal.

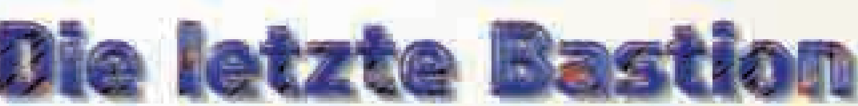
Viele Geschichten, Gesichter und Schicksale haben sich angesammelt in den zwischen schwäbischen Äckern verborgenen Büros der Cybermedia. Spaß und Ärger, Erfolg und Scheitern, brillante Artikel und unzählige Rechtschreibfehler – 100 Ausgaben MAN!AC haben ihre Spuren hinterlassen; nicht nur an uns, sondern auch in der deutschen Videospiellandschaft und in Eurem Zeitschriftenregal. Macht schon mal ein bisschen Platz: Die nächsten hundert kommen bestimmt! *mg/sf*

Thomas Szedlak



MAN!AC-MONATE: 21
VORLEBEN: Ausbildung
HEUTE: Leitender Redakteur (OPM 2)

DER UNBELEHRBARE Amiga-Fan Thomas gab neben Ingo das kürzeste Gastspiel bei der MAN!AC. Was ihm an englischem Wortschatz fehlte, glich er mit einem Zuviel an badischem Dialekt aus – kein Wort verstanden seine Bürokollegen, wenn er mit dem Zwillingsbruder telefonierte. Seine Liebe zu Bemani- und Fußballspielen lebt auch er nun ausschließlich auf Sony-Konsolen aus: Trotz der häufigen und emotionalen Wortgefechte mit Christian holte ihn dieser zum OPM 2.



AUCH, WENN ETLICHE DER VERGANGENEN 100 MONATE nicht gerade einfach für Geschäftsführer, Redakteure und Layouter waren, schipperte die MAN!AC doch durch alle Untiefen und Flauten der Videospielbranche. Sämtliche anderen Multiplattform-Magazine, die sich nur mit Konsolen beschäftigen, sind mittlerweile vom Markt verschwunden – durchwegs klammheimlich und zum Leidwesen unzähliger Stammleser. Hier zeigen wir Euch die Titel der jeweils ersten und letzten Ausgaben unserer einstigen Konkurrenten.

Magazin	Zeitraum
Video Games:	April 1991 bis Januar 2001
Megafun:	April 1993 bis November 2000
Fun Generation:	November 95 bis Dezember 2000
Next Level:	April 1996 bis Dezember 2000

11 12 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 | 1

1997 | 1998 | 1999 | 2000





Wer macht eigentlich Euer Lieblingsheft? Die MAN!AC-Redaktion stellt sich vor.

Vier Vielspieler...

COLIN GÄBEL

ALTER: 25 Jahre **STATUS:** Redakteur

LIEBLINGS-GENRES: Rollenspiele, Action-Adventure, Ego-Shooter
TOP-3-VIDEOSPIELE: 1. Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64), 2. Resident-Evil-Serie (diverse Systeme), 3. Final Fantasy 3 (SNES)
HÄRTESTER MAN!AC-JOB: Erstmals und allein die Tokyo Game Show besuchen, während Monsun-artige Regenfälle halb Japan wegspülen.
GRÖSSTER STOLZ: Während der Rest der MAN!AC-Crew im Bett kränkelt, den N64-Rückblick fertigstellen.
VORLIEBEN: Musik machen (in Bands und am Computer), italienische Horrorfilm-Klassiker, Karius & Baktus mitsprechen, Frauen verwöhnen
ABNEIGUNGEN: lahme Autofahrer mit Hut bzw. Blumenkohlfrisur, Respektlosigkeit, Besserwisser, Schlümpfe-Techno
MUSIK-GESCHMACK: klassischer Hardrock, 70s-Easy-Listening und -Filmmusik, Klassik
FILM-FAVORITEN: Boogie Nights (1997), Casino (1995), Bis das Blut gefriert (1963)
EINE FEE ERFÜLLT DIR DREI WÜNSCHE: 1. Professioneller Kinderhörspiel-Synchronsprecher, 2. Gitarren-Duett mit Tony Iommi, 3. Auflösung der BPjS-Filmabteilung

DER WEG ZUR MAN!AC

1976: Ein Hitzkopf auf dem Weg zum Licht.
1982: Ein Kindergartenkumpan verführt mich zu einer Runde "Space Invaders" auf dem Atari VCS 2600.
1983: Tolles Geschenk: Obige Konsole legt beinahe meine gesamte Grundschulkarriere lahm.
AB 1987: Nach dem Videospielcrash: Diverse Heimcomputer samt umfassender Spielebibliothek nagen am Taschengeld und den Nerven meiner Eltern.
1991: Das Mega-Drive bringt mich zurück auf den Pfad des wahren Videospielglaubens.
1996: Kaum zu glauben, wirklich passiert! Trotz 32-Bit-Generation das Abi bestanden.
1997: Nach tumbem Praktikum als Kabelträger beim Fernsehsender RTL zum Wintersemester Beginn des Lehramtsstudiums in Münster.
2001: Ein Traum wird wahr! Vom Stammleser werde ich dank Stellenanzeige zum MAN!AC-Redakteur – Studium adé!

ULRICH STEPPBERGER

ALTER: 28 Jahre **STATUS:** Redakteur

LIEBLINGS-GENRES: Rennspiele, Action, Denkspiele, Jump'n'Run
TOP-3-VIDEOSPIELE: 1. Tetris (diverse Systeme), 2. Syphon Filter 2 (PSone), 3. Game & Watch Gallery 2&3 (GBC)
HÄRTESTER MAN!AC-JOB: Die brandneue, dank schwächelndem Stromwandler abgekokelte Japan-PS2 wieder ins Leben zurückholen zu lassen.
GRÖSSTER STOLZ: Im ersten Anlauf erfolgreich bestandenes BWL-Diplom trotz gleichzeitiger mehrjähriger freier Mitarbeit.
VORLIEBEN: Ausschlafen, US-Comics, Filme im Kino und auf DVD, Passivsport, Guy-Gavriel-Kay-Bücher
ABNEIGUNGEN: Hunde, Wartezeiten, öffentliche Verkehrsmittel, aufdringliche Verkäufer, nie erreichbare Handy-Besitzer
MUSIK-GESCHMACK: Pop, Ambient, irisch-keltischer Folk
FILM-FAVORITEN: Die Braut des Prinzen (1987), UHF (1989), Bill & Ted (1989/91)
EINE FEE ERFÜLLT DIR DREI WÜNSCHE: 1. Sofort-Umsiedlung von Marvel & Co. nach Mering, 2. Jeder Haushalt mit mindestens einer Katze, 3. Grüne Welle bei Ampeln auf Lebenszeit

DER WEG ZUR MAN!AC

1974: Exakt fünf Jahre nach Michael Schumacher wird in Mering ein weiterer Weltstar geboren.
1980: Nach Kurzflirts mit "Pong" & Co. wird die Sache ernst: Beim frohen Fest gibt's das obligatorische Atari VCS 2600 als Geschenk.
1984: Freiwilliger Rückzug aus der Videospielszene: C64 und später Amiga locken einfach zu sehr.
1993: Nach dem glorreichen Abitur folgt der Verzicht auf die Drückeberger-Route: Knallharter Büro-Stabsdienst stählt für spätere Aufgaben.
1995: Glorreiche Rückkehr in die Welt der Joypad-Zocker: Die Playstation legt den Grundstein für kommende Hardwareberge.
1996: Wirtschaftsmathematik ist langweilig – weg damit und Neustart als angehender BWLer.
1997: Wer auffällt, kommt weiter: Start des perfiden Plans, sich über Forumspräsenz und Praktikum bei Cybermedia einzuigeln.
2001: Mission erfüllt – der feste Arbeitsplatz direkt vor der Haustür wurde erfolgreich erobert.

STEPHAN FREUNDORFER

ALTER: 33 Jahre **STATUS:** Chefredakteur

LIEBLINGS-GENRES: Strategie, Ego-Shooter, Rennspiele, Action
TOP-3-VIDEOSPIELE: 1. Advance Wars (GBA), 2. Galaga 88 (PC-Engine), 3. Virtua Tennis (Dreamcast)
HÄRTESTER MAN!AC-JOB: Seit Martin meinte, "Jetzt machst Du das", eigentlich jeder einzelne Arbeitstag.
GRÖSSTER STOLZ: Noch nie in der Redaktion übernachtet zu haben
VORLIEBEN: Konsolen & Spiele sammeln, Bier, Rätsel im SZ-Magazin, früh aufstehen, dumme Sprüche reißen, Kritik üben
ABNEIGUNGEN: Dilletantismus, Flugzeug-Essen, TV-Werbung, Fenchel, Langsamgeher, aktuelle deutsche Politik jeglicher Farbe, Kritik anhören
MUSIK-GESCHMACK: 80er-Jahre New Wave, pseudointellektuelles deutsches Gejaule, Punk
FILM-FAVORITEN: Lawrence von Arabien (1962), Fight Club (1999), From Dusk till Dawn (1996), Die Hard 1 bis 3 (1988 bis 1995)
EINE FEE ERFÜLLT DIR DREI WÜNSCHE: 1. Verlängerung des Tags auf 48 Stunden 2. Professur für Videospiel-Historie an der Uni München, 3. Gesellschaftliche Machtposition ohne Schlips

DER WEG ZUR MAN!AC

1968: In den ersten Lebenswochen massiv unterernährt – heute kaum mehr zu glauben.
1979: Auf dem niederbayerischen Land mit Kumpel zehn Kilometer durch den Schnee gestapft, um "Adventure" (VCS) zu erstehen.
BIS 1987: Die gesamte Gymnasialzeit dient das Elternhaus als Video- und Computerspielstützpunkt für die Schüler des örtlichen Internats.
1988: 20 Monate Dienst am Rollstuhl verschaffen Finanzmittel und Zeit für das Abtauchen in die 16-Bit-Generation.
1997: Während Referendarzeit (Gymnasium Bio/Chemie) bei Cybermedia beworben – umsonst.
1998: Der Staat will mich durch schlechte Noten der Jugend vorenthalten. Schreib' ich halt für die Power Play.
1999: Geglückter Abwerbeversuch durch Martin bei mittelprächtigem chinesischem Essen.
2000: Rituelle Übergabe der Redakteursknute – ein Teil meiner Machtphantasien erfüllt sich.

Menschen

...und ihre vielseitigen Helfer:

OLIVER SCHULTES

ALTER: 28 Jahre **STATUS:** Redakteur

LIEBLINGS-GENRES: Action-Adventure, Action, Rennspiele, Jump'n'Run
TOP-3-VIDEOSPIELE: 1. Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64), 2. Gran Turismo 3 A-spec (PS2), 3. Virtua Tennis 2 (Dreamcast)
HÄRTESTER MAN!AC-JOB: Alleine in sechs Tagen drei englische Messen (ECTS, GDC Europe und Nintendo Show) abklappern
GRÖSSTER STOLZ: Zehnseitiger MAN!AC-Grafikführer in drei Teilen
VORLIEBEN: Kino, Heimkino, Musik, E-Gitarre spielen, Lesen, kalifornischer Rotwein, mit Freunden treffen
ABNEIGUNGEN: Raucherzonen, autoritärer Umgangston, Musik abseits meines Geschmackes, Extremismus
MUSIK-GESCHMACK: 80er-Jahre Pop, Hardrock, Old School Metal
FILM-FAVORITEN: Nosferatu, eine Symphonie des Grauens (1922), Matrix (1999), Star Wars: Das Imperium schlägt zurück (1980)
EINE FEE ERFÜLLT DIR DREI WÜNSCHE: 1. Bauplan für ein Perpetuum mobile, 2. Freiheit für alle Laborratten, 3. Ein Insektenrestaurant in meiner Nähe

DER WEG ZUR MAN!AC

1973: "Live Long and Prosper!", oder so ähnlich.
1979: Erster Kontakt mit einem "Pong"-Telespiel – das Verhängnis nimmt seinen Lauf.
1982: Das Christkind hat ein Atari VCS 2600 unter den Weihnachtsbaum gelegt.
1986: Die Eltern fördern die Videospielkarriere mit einem Commodore 64 samt Datasettenlaufwerk.
1992: Trotz exzessivem Zocken das Fachabitur bestanden.
1993: Mit einem rührenden Verweigerungsschreiben der Bundeswehr entwischt, 15 Monate Naturschutzarbeit als geruhsamer Ersatz.
1994: Beginn eines Landschaftsarchitektur-Studiums – endlich wieder ausgiebig Zeit für Videospiele.
1999: Heavy-Metal-Matte weicht Kurzhaarfrisur – so klappt es auch sofort mit der MAN!AC-Anstellung.
2000: Trotz MAN!AC-Stress Diplomarbeit bestanden: Wer hat was von einer Feier gesagt?

David Mohr

ALTER: 21 Jahre
STATUS: Freier Mitarbeiter (PLAYERS, MAN!AC)
LIEBLINGS-GENRES: Beat'em-Up, Rollenspiele, Action, Action-Adventure
TOP-3-VIDEOSPIELE: 1. Zelda: Ocarina of Time (N64), 2. Street Fighter 2 (SNES), 3. Dragon Force (Saturn)
HÄRTESTER MAN!AC-JOB: Zwischen zivildienstlichem Windelwechsel und regulärer Testarbeit das RPG-Special in die MAN!AC 8/2000 zu quetschen.
GRÖSSTER STOLZ: Als *PLAYERS*-Redakteur jeden Monat mit den zusätzlichen MAN!AC-Tests die magische 30-Seiten-Marke zu durchbrechen.

Simon Biedermann

ALTER: 26 Jahre
STATUS: PLAYERS-Redakteur
LIEBLINGS-GENRES: Beat'em-Up, Trendsport-Spiele, Rennspiele, Arcade-Flieger
TOP-3-VIDEOSPIELE: 1. Ace Combat 4 (PS2) 2. Tony Hawk 3 (PS2) 3. Dead or Alive 3 (X-Box)
HÄRTESTER MAN!AC-JOB: Die Auswertung der letztjährigen Umfrage (zusammen mit Colin). Dieses Jahr erwischte es unseren Praktikanten Jonas.
GRÖSSTER STOLZ: Nicht an Stephans Last-Minute-Anfragen kaputt gegangen zu sein und dank MAN!AC in den Genuss aller Konsolen zu kommen.



Max Wildgruber

ALTER: 22 Jahre
STATUS: Freier Mitarbeiter
LIEBLINGS-GENRES: Rollenspiele, Action-Adventure, Strategiespiele
TOP-3-VIDEOSPIELE: 1. Xenogears (PSone), 2. Final Fantasy 6 (SNES), 3. Samba de Amigo (DC)
HÄRTESTER MAN!AC-JOB: Mein Einstand: Ohne Plan von Quark XPress musste ich an einem Wochenende die "Koudelka"-Lösung basteln.
GRÖSSTER STOLZ: Trotz Stephans gnadenloser Verbalattacken und Redigiersessions habe ich immerhin schon ein Jahr durchgehalten.



Andrea Danzer

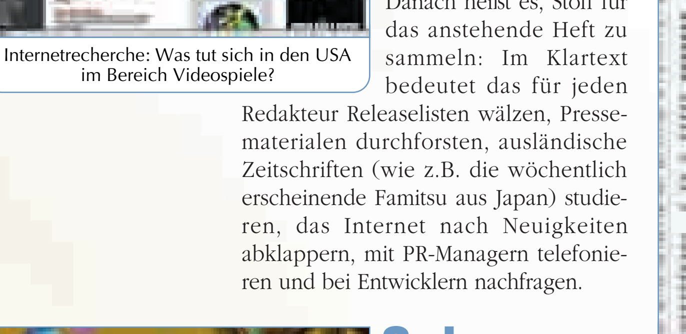
ALTER: 39 Jahre
STATUS: Layouterin
LIEBLINGS-GENRES: Action-Adventure, Strategie
TOP-3-VIDEOSPIELE: 1. Resident Evil (PSone), 2. Command & Conquer (PC), 3. Constructor (PSone)
HÄRTESTER MAN!AC-JOB: Der E3 Messebericht für Heft 8/97: 36 Stunden Zeit für 19 Layoutseiten. Winies Mega-Diagramm für den Major-Player-Artikel in Heft 6/95.
GRÖSSTER STOLZ: Die Layoutüberarbeitung für Ausgabe 5/00 und jedesmal wieder die neueste MAN!AC-Ausgabe.

MAN!AC intim

Kinderspiel oder harte Arbeit – wie entsteht eigentlich ein MAN!AC-Heft?

Jäger und Sammler

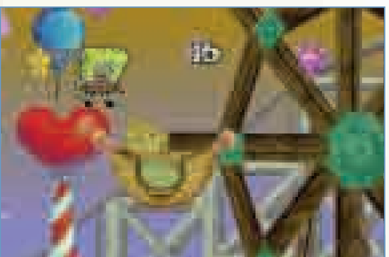
Nach dem Abschluss eines Heftes folgen weder – wie fälschlicherweise oft angenommen – eine kollektive Zechtour noch ein, zwei wohlverdiente Ausgleichstage: Vielmehr geht's nach der obligatorischen Reinigung des verwahrlosten Arbeitsplatzes von Pizzaresten, Testmustern und Textblättern an die nächste Ausgabe. Gut, dazwischen liegen vielleicht noch einige "Virtua Tennis"-Partien – dies geschieht aber nur, um dem gefürchteten Abgabestress-Koller vorzubeugen. Danach heißt es, Stoff für das anstehende Heft zu sammeln: Im Klartext bedeutet das für jeden Redakteur Releaselisten wälzen, Pressematerialen durchforsten, ausländische Zeitschriften (wie z.B. die wöchentlich erscheinende Famitsu aus Japan) studieren, das Internet nach Neuigkeiten abklappern, mit PR-Managern telefonieren und bei Entwicklern nachfragen.



Internetrecherche: Was tut sich in den USA im Bereich Videospiele?



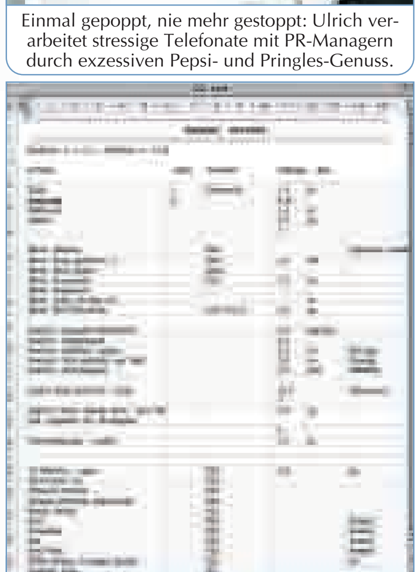
Einmal gepoppt, nie mehr gestoppt: Ulrich verarbeitet stressige Telefonate mit PR-Managern durch exzessiven Pepsi- und Pringles-Genuss.



Spiele suchen einen Tester: Spielspaß-Gurken wie "Spongebob Squarepants" müssen gewaltsam an den Mann gebracht werden.

Ordnung muss sein

In der regelmäßig stattfindenden Redaktionskonferenz wird dann über den Inhalt des Heftes diskutiert: Welche Preview-Themen und Specials sollen rein, wie groß ist der Umfang der Berichte, welcher Redakteur ist für den Artikel verantwortlich und bis zu welchem Termin müssen die einzelnen Inhalte fertig gestellt sein – alles akribisch von Chefredakteur Stephan in einem Dokument (liebevoll Redplan genannt) festgehalten.
Darüber hinaus erfolgt die Verteilung der eingegangenen Testmuster. Während sich die MAN!ACs um Perlen wie "Pikmin" oder "Baldur's Gate Dark Alliance" fast prügeln, wollen potenzielle Gurken wie "VIP" oder "Spongebob Squarepants" demokratisch und gerecht an den Mann gebracht werden – manchmal macht ein herzhafter Verriss ja auch mehr Spaß als seitenlange Lobhudelei.
Eine Woche vor Redaktionsschluss gilt es schließlich, die von Andreas akquirierten Anzeigen einzuarbeiten und den Heftinhalt durch Festlegung der Seitenzahlen zu strukturieren.



Hier werden die Themen fürs Heft gesammelt und strukturiert: Zu Beginn einer neuen Ausgabe ist der 'Redplan' jedoch noch lückenhaft.

Ora et labora

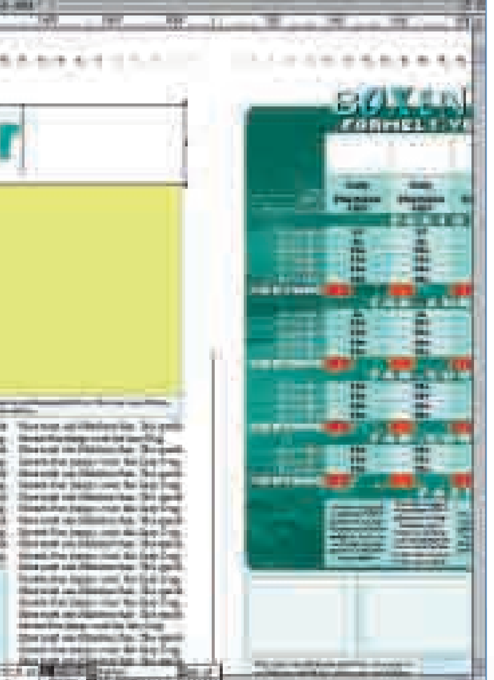
Dieser lateinische Spruch beschreibt den nächsten Abschnitt der Heft-Produktion: 'Beten' deshalb, weil über 90 Prozent der Preview- und Testmuster auf gebrannten CD/DVD-Rohlingen vorliegen, die nur auf speziellen Debug-Geräten laufen – wenn sie sich denn überhaupt dazu überreden lassen. Und 'Arbeiten', weil es jetzt an das Erstellen eines Schwerpunkt-Konzeptes, das Zocken eines Spiels und das Tippen des Textes geht.
Während aufwändige Specials und Previews von externen Layoutern visuell umgesetzt werden, zeichnen die Redakteure für die Optik der Tests und anderer fester Rubriken verantwortlich. Beim Erstellen eines Testes greifen die MAN!ACs auf verschiedene QuarkXPress-Vorlagen zurück, die sie nach ihren Bedürfnissen verändern: Wieviele Bilder packe ich auf die Seite, wo stehen Spielbeschreibung, Meinungs- und Wertungskasten sowie Screenshots, habe ich Charaktere als Freisteller oder andere



Bei Titeln mit hervorragender Optik (im Bild "Jak and Daxter", PS2) fällt das Aussortieren der Screenshots schwer. Neben der Auswahl des Motivs werden auch Helligkeit und Kontrast eingestellt.



"Da brauch' ich ja vier Hände!" *PLAYERS*-Neuzugang Thorsten lässt sich von Colin die Handhabung des Grabbers zeigen.



Die Spiele-Tests werden im Gegensatz zu Previews und Schwerpunkt-Artikeln von den Redakteuren gelayoutet. Unterteilt nach Systemen und Größe des Artikels gibt's im Test-Archiv entsprechende Vorlagen, die der Bearbeiter nach seinen Wünschen ummodelt.



So sehen die meisten Previews und Specials nach dem Layouten aus: Der verantwortliche Redakteur muss nun den Text entsprechend kürzen, Bildunterschriften einfügen und (falls nötig) Screenshots austauschen.

schmückende Artworks zur Verfügung – je nach Testumfang und betriebenem Aufwand dauert diese Prozedur zwischen mehreren Minuten und einigen Stunden.

Stehen Layout und Text, folgt das Schießen der Bildschirmfotos – ein Albtraum für Nichtraucher: Im dunstverhangenen Spielezimmer steht neben allen aktuellen Konsolen auch ein Rechner mit hochwertiger Grabber-Karte. Neben einigem Geschick im rechten Fuß (der Auslöser sitzt auf der Computertastatur, und fürs Zocken bedarf es leider beider Hände), benötigt der Redakteur Timing und einen Schuss Fortüne – schließlich sollen sich die Leser anhand der Bilder einen Eindruck des Titels machen können.



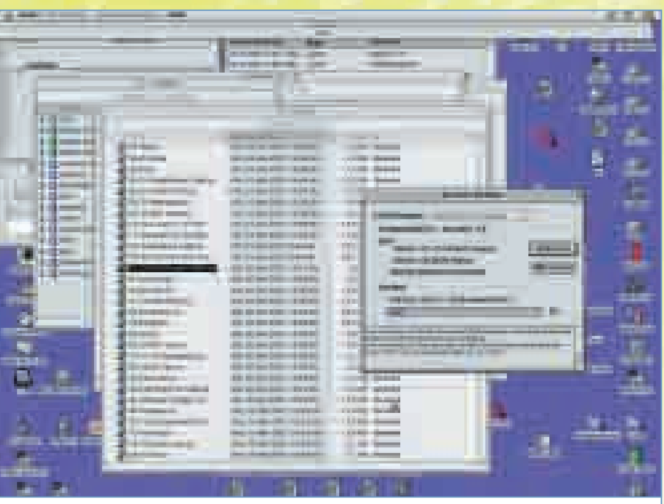
Nach der Grab-Session müssen die Fotos (oft mehrere hundert) mit Hilfe des Bildbearbeitungs-Programms Photoshop aussortiert und in ein Druckerei-freundliches Format umgewandelt werden. Die Bilder noch fix ins Layout eingefügt, eine Bildunterschrift getextet und vollendet ist ein MAN!AC-Test.



Layouter bei der Arbeit: Während Andrea Danzer (links) literweise Kaffee und dutzende Zigaretten konsumiert, grübelt Wolfgang Müller (alias Wonz) bei Lavalampen-Schein und unter Beobachtung diverser Fantasy-Figuren.

Der letzte Feinschliff

Sobald ein Artikel fertig gestellt ist, schlägt die Stunde des Chefredakteurs: Oftmals zusammen mit dem Verfasser durchforstet Stephan die mehr oder minder kreativen Ergüsse auf etwaige Unge-



Das Programm Acrobat Distiller übernimmt das Umwandeln der Post-Script-Dateien in das von der Druckerei benötigte PDF-Format



Endkontrolle nach der PDF-Umwandlung: Ist das Dokument ohne Fehler, geht's via ISDN-Übertragung zur Druckerei.



Letzter Schritt vor der Produktionsfreigabe: MAN!AC-Chefredakteur Stephan prüft alle Artikel auf orthographische Mängel.

reimtheiten, Rechtschreib- und Satzbaufehler. Das überarbeitete QuarkXPress-Dokument wird anschließend ausgedruckt und noch einmal auf Fehler kontrolliert. Sind auch die letzten Makel ausgebessert, erfolgt schlussendlich die Produktionsfreigabe.

MAN!AC im Wandel

Cybermedia-Mitbegründer und Anzeigenleiter Andreas Knauf bereitet die fertigen QuarkXPress-Seiten nach der Freigabe für die Druckerei vor. Sämtliche im Artikel vorkommenden Bilder werden noch einmal auf Format, Helligkeit sowie Kontrast hin überprüft und alle Bestandteile einer Seite in einem separaten Ordner gesichert. Das QuarkXPress-Dokument muss nun in ein PostScript-Format transferiert und mit dem Acrobat Distiller in eine PDF-Datei umgewandelt werden. Treten bei dieser Prozedur Fehler auf, beginnt die mühsame Suche nach der Ursache (z.B. inkorrektes Bildformat oder falscher Freistellerpfad). Anschließend erfolgt die Übertragung des PDF-Dokuments via ISDN-Leitung an die Oberndorfer Druckerei in der Nähe von Salzburg.

Einmal Österreich und zurück

In der Druckerei angekommen, werden die einzelnen PDF-Dateien zu Bögen à 16 oder 32 Seiten zusammengesetzt. Vor der endgültigen Vervielfältigung erstellen die Drucker allerdings noch einen Farbausdruck der kompletten Ausgabe, welcher zur Endkontrolle in der MAN!AC-Redaktion landet. Ist alles korrekt, werden via CTP-Verfahren (Computer to Plate) die Druckplatten erstellt und die Reproduktion beginnt.

Nach dem Druck gehen die frischen MAN!AC-Stapel auf Reisen und landen schließlich im Zentrallager des MZV-Vertriebs in Weiterstadt. Von hier aus erfolgt die Belieferung des Bahnhofsbuchhandels und der Zeitschriftengroßhändler. Letztere sorgen dafür, dass die MAN!AC (hoffentlich) beim Kiosk Eurer Wahl landet. Mit dem Erscheinen des neuesten Heftes muss denn auch die alte Ausgabe das Feld räumen, welche schlussendlich im Altpapierrecycling landet. *os*



Es war einmal: Bis vor einigen Monaten wurden die fertigen Artikel belichtet und dann zur Druckerei geschickt.



In der Oberndorfer Druckerei erfolgt die Reproduktion einer MAN!AC-Ausgabe. Im Bild seht Ihr die vollautomatische Heftmaschine.

Im Zeichen des @

Sechs Jahre M@NIAC im World Wide Web – die Geschichte unserers Internet-Auftritts.



Wir schreiben das Jahr 1996: Ganz Konsolen-Deutschland liegt noch im Internet-Schlaf, lediglich ein kleines Grüppchen wackerer Vorreiter macht sich daran, den Cyberspace zu erschließen – nach kurzer Testphase präsentierte MAN!AC sich als erstes deutsches Videospiel-Magazin mit einer eigenen Webseite (www.logon.de/maniac), unter der Leitung von Tobias Hartlehnert. Features, Interviews, Spieletests und das berühmte Online-Archiv aller Ausgaben fanden sich schon in der ersten Version; Spielefreaks kommunizierten derweil noch über ein schnödes Gästebuch. Doch schon wenige Monate später erblickte das berühmt-berüchtigte Diskussionsforum in seiner Urform das Licht der Welt: Statt sämtliche Einträge auf eine ellenlange Seite zu packen, wurden Themenliste, Antwortübersicht und Textbeiträge in drei Frames geteilt – ein System, das Schule machte und später von der allmählich erwachenden Konkurrenz adoptiert wurde.

In der Folge etablierte sich M@N!AC-Online vor allem dank der regen Forums-Teilnahme einer Vielzahl, oft auch sehr emotional diskutierender User zum unverzichtbaren Internet-Treffpunkt in Sachen Videospiele: So tummeln sich dort heute rund 5.000 Teilnehmer, die sich nur allzu häufig über die Vorzüge einzelner Systeme und Spielegattungen zanken. Auch wagemutige Firmenvertreter lassen sich regelmäßig blicken, zudem wurden diverse Redakteurstalente hier entdeckt.

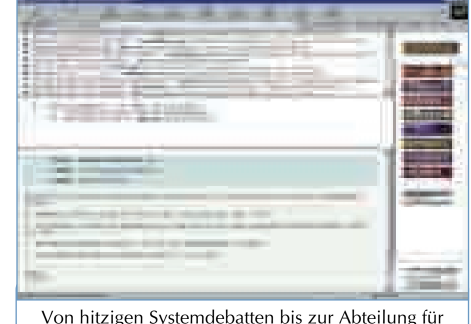
Praktische neue Rubriken wie die ‘Out Now’-Liste fanden regen Anklang, die kurzlebige ‘Jobs in der Branche’-Sparte wiederum scheiterte ebenso wie der Versuch, in einem Java-Chat sinnvolle Live-Interviews zu organisieren.

Mitte 1999 wurde im Zuge des Wechsels auf einen eigenen Server der neue Domain-Name (www.maniac-online.de) eingeweiht. Zudem siedelte sich bald darauf auf Initiative mehrerer Online-Fans auf der Hauptseite ein Portal zu einem IRC-Chat an.

Nach zwischenzeitlichen Irrungen und Wirrungen im Sommer 2000 übernahm schließlich ein altbekanntes Gesicht die Leitung der Internetgeschicke: Andreas Ulrich, ehemaliger PC-Xtreme-Redakteur und freier MAN!AC-Sklave sorgt bis heute für Zucht und Ordnung im MAN!AC-eigenen Cyberspace.

Seit einigen Monaten schließlich firmiert M@N!AC Online unter dem prägnanten Domain-Namen www.maniac.de. Der plötzliche Dotcom-Tod des damaligen Providers Netbrain machte die hastige Suche nach Ersatz notwendig, der abrupte Neuanfang brachte allerdings auch die Chance auf besagte Namensänderung und eine komfortablere Forums-Software mit sich – so surft MAN!AC auch im sechsten Jahr mit voller Kraft über das Infomeer des Internets. *us*


Das Tor zum Glück: Unter www.maniac.de findet Ihr übersichtlich alles vereint, was M@N!AC zu bieten hat, darunter das berühmte Online-Forum, in dem es stets hoch hergeht.

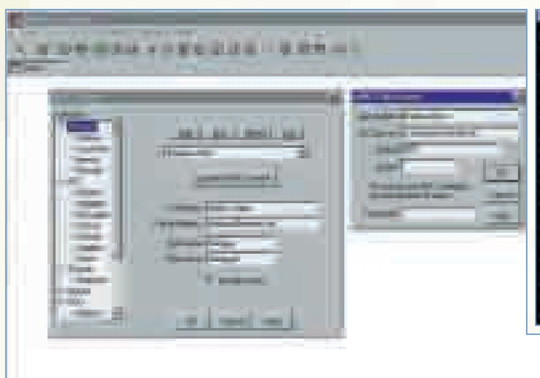

Von hitzigen Systemdebatten bis zur Abteilung für Nebensächliches: Im Forum gibt’s für jeden etwas.

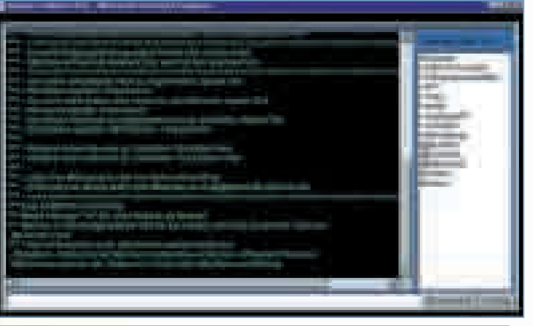
Das Online-Team

ANDREAS ULRICH: Der Informatik studierende und Webseiten entwickelnde M@N!AC-Webmaster schlägt sich im Kampf gegen die Online-Tücken wacker: ”Zwar scheitert so manche engagierte Idee an der problematischen Wirtschaftslage im Netz oder der chronischen Überlastung der Redakteure. Trotzdem macht es Spaß mitzuhelfen, diese wunderbar seltsame und bemerkenswerte Ansammlung von Konsolen-Junkies, Egomanen und Exzentrikern am Leben zu erhalten. Keine andere deutschsprachige Plattform im Internet bietet auch nur annähernd einen ähnlich großen Fundus an Videospiel-Know-How wie die M@N!AC-Community. Einen herzlichen Dank an alle Vielschreiber und Diskussionsfreudige, macht weiter so....”.

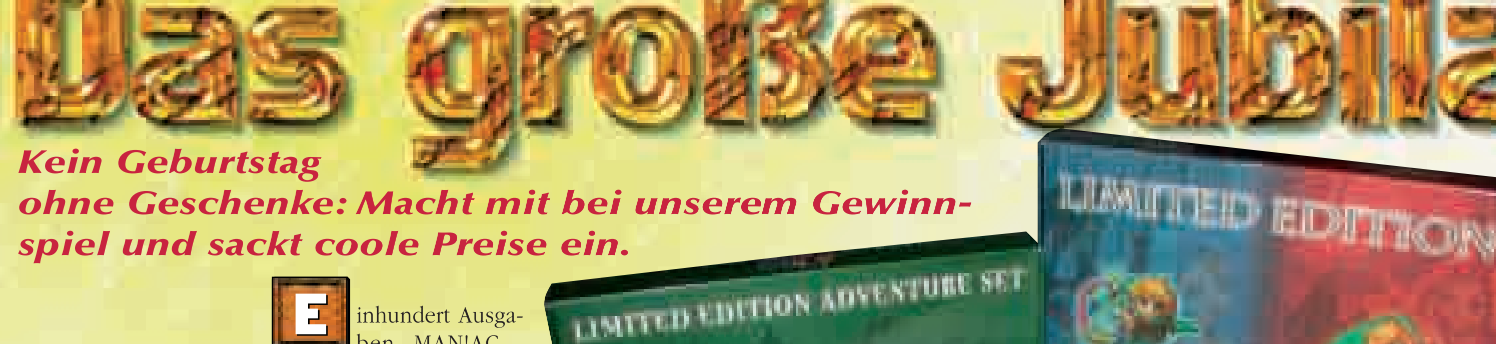
ROCCO DI LEO: Der Webentwickler, Informatikstudent und Co-Chef des IT-Dienstleisters Eyelogic (www.eyelogic.de) sorgt als Moderator SmartIPS im Forum dafür, dass geistige Tiefflieger Landeverbot erhalten: “Die Mischung aus kompetenten Freaks alter Schule, bekannten Gesichtern und wissbegierigen Neulingen ist einmalig, zumal jede Neuigkeit aus der Spielewelt sofort gemeldet und diskutiert wird. Auch wenn es manchmal derb zur Sache geht, wird ein überwiegend hohes Niveau gehalten, das man in anderen Foren vergeblich suchen wird – daran mitzuarbeiten, dass dies auch so bleibt, macht einfach sehr viel Spaß, deswegen investiere ich gerne die Zeit.”

SVEN JENSEN: Der Netzwerkadministrator einer großen deutschen Werkzeugfirma wacht als Darshu zusammen mit seinem Bot über die Geschicke des Online-Chats: ”Es macht mir Spaß zu chatten, und ich treffe hier Leute, die eine meiner Interessen mit mir teilen. Hauptsächlich beschäftige ich mich mit dem Chat, um an neue Informationen zu meinem Hobby zu kommen.”




Frischlinge erreichen den Chat am leichtesten über die Webseite. Bequemer ist die Profilösung: Beim Programm mIRC (www.mirc.com) richtet Ihr wie links gezeigt den Zugang ein – nach der Verbindung reicht dann ein ”‘/join #man!ac-chat’ und schon seid Ihr drin.





Kein Geburtstag ohne Geschenke: Macht mit bei unserem Gewinnspiel und sackt coole Preise ein.

Einhundert Ausgaben MAN!AC – das muss gefeiert werden! Natürlich sollt Ihr dabei nicht leer ausgehen und so haben wir unsere Beziehungen spielen lassen und viele exklusive Preise an Land gezogen, die Ihr (beinahe ausnahmslos) nicht im Laden kaufen könnt. Doch bevor die schönen Sachen bei Euch landen, müsst Ihr noch folgende Fragen beantworten:

Die Preisfragen

1. Wieviele Personen hoben die MAN!AC anno 1993 aus der Taufe?

A 2 PERSONEN **B** 4 PERSONEN **C** 5 PERSONEN

2. Was war die bisher dickste MAN!AC-Ausgabe?

A HEFT 12/96 **B** HEFT 12/97 **C** HEFT 1/98

3. Welcher MAN!AC-Redakteur hat die meisten Lebensjahre auf dem Buckel?

A ULRICH STEPPBERGER **B** OLIVER SCHULTES **C** STEPHAN FREUNDORFER

Schreibt die Antworten und Eure drei Preiswünsche auf eine Postkarte und sendet sie an:

Cybermedia Verlag
MAN!AC-Jubiläum
Wallbergstraße 10
86 415 Mering

Einsendeschluss ist der 15. Februar 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





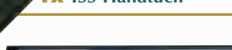
Nintendo:

- 1x Super Mario 64 (N64), signiert von Shigeru Miyamoto
- 1x Mario Kart Super Circuit (GBA), signiert von Shigeru Miyamoto
- 1x Zelda Majora's Mask Sammler-Edition (N64) mit Spiel, Soundtrack, Uhr, T-Shirt und Pins; nicht im Handel erhältlich, limitiert auf 1.000 Stück
- 1x Zelda Seasons Sammler-Edition (GBC) mit beiden Spielen, T-Shirt, Aufklebern, Pins, Bumerang und Poster; nicht im Handel erhältlich
- 3x GBA-Tragetaschen mit je einem Mario Kart Super Circuit Mouse Pad



Konami:

- 1x Metal Gear Solid (PSone), signiert von Hideo Kojima
- 1x Silent Hill 2 Soundtrack
- 1x Z.O.E.-Flagge, Z.O.E.-Poster und Info-Broschüre
- 1x Metal Gear Solid 2 Mouse Pad
- 1x ISS-Handtuch





Sony:

- 1x Jak and Daxter Holzkiste mit PS2-Spiel, Making-Of-DVD, Artwork-CD, Karte, Tasche und T-Shirt; signiert von Jason Rubin und Andy Gavin
- 1x Jak and Daxter Holzkiste mit gleichem Inhalt ohne Unterschrift



Oddworld Inhabitants:

- 1x Munch's Oddysee Bild, unterschrieben von Lorne Lanning und Sherry McKenna

umsgewinnspiel



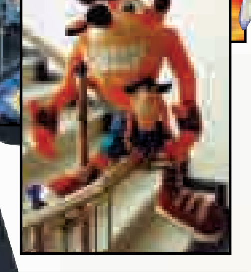
Electronic Arts:

1x NHL 2002 Poster (gerahmt) mit Unterschriften des Entwickler-Teams
1x F1 2001 (PS2), signiert von den Entwicklern
1x Agent im Kreuzfeuer Aufsteller
1x SSX Tricky Paket mit Spiel (PS2), Tasche und Mütze
1x NBA Live 2002 (PS2)
1x NHL 2002 (PS2)
1x Simpsons Road Rage Paket mit aufblasbarem Sessel, Tasse, Spielfigur und Schlüsselanhänger

Bigben:

1x komplettes Dreamcast-Display mit Fernseher, Konsole, zwei Controllern, zwei Rumble Paks, zwei VMs, Shenmue 2, Headhunter, Virtua Tennis 2 und 90 Minutes







Vivendi/ Universal:

1x Riesen Plüsch-Crash Bandicoot
5x Mini Plüsch-Crash Bandicoot
5x Crash Bandicoot (PS2)
5x Half-Life dt. (PS2)
1x Crash Bandicoot-Riesenaufsteller

Virgin/Interplay:

1x Baldur's Gate Dark Alliance Illustration (DIN A2, gerahmt), weltweit auf ca. 30 Stück limitiert und nicht im Handel erhältlich
3x Baldur's Gate Dark Alliance Gamebags



Ubi Soft:

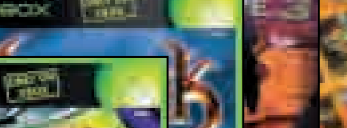
3x Rayman M Paket mit Riesenschachtel, Spiel (PS2), T-Shirt und Energy Drink
3x Tarzan Freeride Paket mit Mini-Aufsteller, Spiel (PS2) und Schreibblock
5x Deep Fighter (Dreamcast)
50x Disney-Schlüsselanhänger

TDK:

5x No Rules Get Phat Fingerbikes
5x No Rules Get Phat T-Shirts



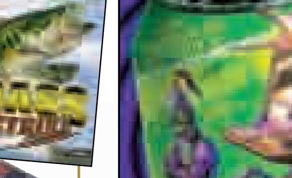




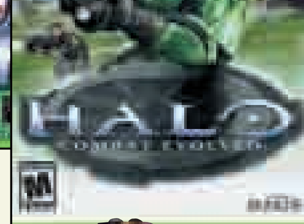


Infogrames:

1x Alone in the Dark Reisekoffer
2x Alone in the Dark Statue
2x Alone in the Dark Aufsteller



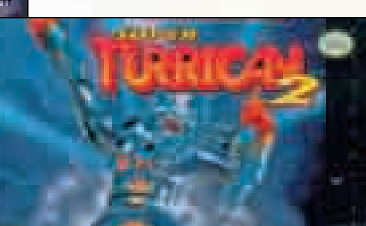




THQ:

3x WWF Smack Down! Just Bring It (PS2) inklusive The Rock Action-Figur und Poster
3x Bass Strike (PS2) mit singendem Fisch
3x Power Rangers Pack mit Spiel (PSone), Spielfiguren und Hörspielkassette





Microsoft:

1x signierte Xbox mit sämtlichen bis März 2003 erscheinenden Microsoft-Spielen wie Project Gotham Racing oder Dead or Alive 3.

Factor 5:

3x Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2 (Gamecube, US) mit Signatur
5x Super Turrican 2 (SNES, US) mit Signatur

MANIAC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELESZENE

Xbox & Gamecube: Brummende Geschäfte in den USA



Trotz Terrorangst und Rezession: Die Urlaubssaison in Nordamerika hat beiden neuveröffentlichten Konsolen zu einem phänomenalen Start verholfen. Bei der Anzahl verkaufter Einheiten scheint allerdings der Gamecube die Xbox weit hinter sich gelassen zu haben: Nintendo of America nannte die Zahl von 600.000 Konsolen, die in den ersten zwei Wochen abverkauft wurden – damit wanderten durchschnittlich 27 Gamecubes pro Minute seit dem Start am 18. November über die Ladentheken.

Vom Xbox-Absatz gibt es noch keine gesicherten Angaben, man munkelt von etwa 350.000 verkauften Einheiten. Xbox-Chef Robbie Bach: "Xbox war vom Start weg ausverkauft, wir setzen die Systeme ab, so schnell wir sie produzieren können. Mehr als 100.000 Einheiten werden pro Woche nachgeliefert."

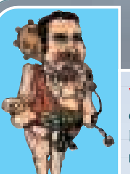


Dafür hat Microsoft bei der Software/Hardware-Ratio die Nase vorn: Pro Konsole wurden im Schnitt bislang 2,4 Spiele verkauft – beim PS2-Start waren es nach zwei Wochen 1,9, der gleiche Wert, auf den momomentan der Gamecube kommt. Die Toptitel der beiden Systeme: Der Ego-Shooter "Halo", der auch die Gesamtverkaufscharts in den USA anführt, und das Geisterabenteuer "Luigi's Mansion". Der bestverkaufte Drittentwickler-Titel für den Gamecube ist wie zu erwarten Factor 5s "Rogue Leader", was nicht nur das ehemals deutsche Entwicklerteam freut, sondern auch Publisher LucasArts. "Um genau zu sein, LucasArts hat noch nie so viele Einheiten eines Spiels in einer so kurzen Zeit verkauft", so eine hohe Angestellte des Herstellers.

Bayerischer Blödsinn: Strategie-Spiele auf den Index

Der Staatssekretär im bayerischen Innenministerium Manfred Bodmeier stellte diesen Monat eine absurde Forderung: PC-Spiele wie "Die Patrizier 2", "Sim City" oder "Anno 1503" sollten indiziert werden. Der Grund für das unverständliche Ansinnen liegt im Suchtpotenzial von Strategie- und Simulationstiteln, aus dem Schlafmangel und letztlich volkswirtschaftlicher Schaden resultiere. Des Weiteren behinderten solcherlei Spiele die persönliche, schulische und berufliche Entwicklung von Heranwachsenden. Laut SZ-Online habe der bayerische Innenminister Beckstein das Ansinnen seines Mitarbeiters begrüßt.

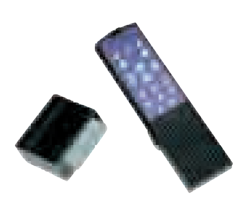
NACHGEHAKT



VIELLEICHT SOLLTEN EINIGE BAYERISCHE POLITIKER ihre Bürorechner öfters mal für ein PC-Spiel missbrauchen, dann kämen sie nicht aus Langeweile auf derart haarsträubenden Unsinn. Und wenn schon primitive populistische Attacken gegen die Spieleindustrie gefahren werden (scheinbar in Ermangelung echter Probleme oder politischer Feinde), dann bitte auch mit der nötigen Portion Logik. Strategiespiele verhindern also ausreichend Schlaf, führen zu verringerter Leistungsfähigkeit bei Arbeitern sowie Angestellten und fügen der Volkswirtschaft damit Schaden zu. So weit, so gut. Doch warum sollte man diese Titel dann indizieren? Es war mir nicht bekannt, dass unsere Volkswirtschaft auf den Schultern der Unter-18-Jährigen ruht. Ich persönlich wäre ja dafür, dass man diese Spiele gleich komplett verbietet, um das vergnügungssüchtige Volk vor sich selbst und schlafarmer Lebensweise zu schützen. Genauso wie Late Night Shows im Fernsehen, 24-Stunden-Tankstellen und Sex ohne Zeugungsabsicht.

Interact auf Speed: Neues Zubehör für Sony-Jünger

Unter dem Label Speed Link versorgt Hardware-Riese Interact PSone- und PS2-Besitzer mit günstigem Zubehör – Konkurrenz für die Originale?



Die "DVD Remote Control" für 20 Euro erleichtert das Leben geplagter PS2-Filmfans: Die handliche Fernbedienung bietet alle grundlegenden DVD-Funktionen wie Kapitelsprung, Suchlauf oder Ein- und Ausblenden der Untertitel. Mit der Sony-Konkurrenz kann das Accessoire jedoch nicht konkurrieren: Gimmicks wie Anzeige der Restspieldauer oder mehrere Suchlaufgeschwindigkeiten bleiben dem schlanken Geber aufgrund fehlendem Treiber-Update verwehrt. Für Gelegenheitsfilmkucker dennoch zu empfehlen.



Für zehn Euro erhalten DVD-Fans dann auch gleich das passende Kabel: Das "Scart/RCA Cable" bietet RGB-Qualität bei Spielen und dank Umschalter ein farbiges Videobild bei Filmen. Wer dagegen an einem älteren Fernseher ohne Scart-Buchse zockt, wird mit dem 'RFU Adapter' für 13 Euro glücklich: Einfach in den Antenneneingang stecken und los geht's. Kabel zum Dritten: Das "Controller Extension Cable" verlängert für zehn Euro Euren Zockerradius um glatte zwei Meter – eine lohnende Anschaffung.



Das "Raptor Pad" für 18 Euro buhlt schließlich um PSone-Besitzer: Der in mehreren Farben erhältliche Controller liegt gut in der Hand, das durchgehende Digi-Kreuz ist jedoch zu ungenau. Die Analog-Sticks arbeiten sauber, im Vergleich zum Sony-Original sind sie jedoch leichtgängiger – bedingt empfehlenswert.

PRODUKT	
Diverse	
HERSTELLER	
Speed Link	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
PSone/PS2	siehe Text

Nahezu durchweg gutes Sony-Zubehör zum günstigen Preis.

"Final Fantasy" in Zahlen

Eine krasse Diskrepanz herrscht in Japan zwischen "Final Fantasy" auf PS2-DVD und Leinwand: Während seit Juli vergangenen Jahres 2,48 Millionen Einheiten des RPGs "Final Fantasy 10" abverkauft wurden, spielte der Kinofilm in Nippon gerade mal 13,5 Millionen Euro ein. Fast genauso viel kostet die Entwicklung des nächsten Teils der Fantasy-Saga: "FF 11" soll laut Unternehmensangaben etwa 1,4 Milliarden Yen (ca. 12,5 Millionen Euro) kosten.

Rayman durchbricht die Zehn-Millionen-Marke

Ubi Softs sympathischer Strahlemann Rayman ist nicht mehr ein ganz gewöhnliches Firmenmaskottchen – der gliederlose Grinser kann sich mittlerweile zu den Großen unter den Videospielcharakteren zählen. Über 10.500.000 Spiele mit Rayman als Hauptfigur sind seit seiner Schöpfung durch den Franzosen Michel Ancel verkauft worden – und dabei kamen die ersten "Rayman"-Spiele erst 1995 auf den Markt. Auf PSone brachten es die "Rayman"-Titel auf 3,8 Millionen Exemplare, die GBA-Variante zählt mit 600.000 Einheiten zu den Topsellern für das Nintendo-Handheld.

Sony geht gegen PS2-Chip vor

Um die PS2 vor dem Schicksal ihrer Vorgängerin als Raubkopie-Konsole Nummer 1 zu bewahren, geht Sony Computer Entertainment Europa nun gegen Channel Technology vor. Die walisische Firma zeichnet für die Entwicklung des 'Messiah'-Chip verantwortlich, der nicht nur das Spielen von Import-Software auf PAL-PS2s ermöglicht, sondern auch die Verwendung von CD- und DVD-Kopien. Am 6. Dezember wurde dem Chiphersteller eine einstweilige Verfügung von einem Anwaltsbüro zugestellt, in der sich Sony auf einen Paragraphen des britischen Patentgesetzes beruft. Bis zu einer Klärung der Vorwürfe hat Channel Technology sämtliche Marketing-Aktivitäten rund um 'Messiah' eingestellt.

Ubi Soft im Clinch mit Take 2

Am 22. Januar treffen sich Ubi Soft und Take 2 vor einem Gericht in London. Der Grund: Ubi hätte gerne 10,15 Millionen Euro, die Take 2 aus Verkäufen von Redstorm-Produkten bis Ende 2000 erwirtschaftet hat. Das Entwicklungsstudio des Bestseller-Autors Tom Clancy war vor einer Weile von Ubi Soft übernommen worden. Bereits im Juli 2001 wurde Take 2 zu einer Zahlung von ausstehenden 2,8 Millionen Euro an Redstorm verknackt.

LICHT & SCHATTEN

SEGA IM AUFWIND: Nach langer Talfahrt an der japanischen Börse hat die Sega-Aktie im vergangenen Monat mächtig an Wert zugelegt. Mit ein Grund für das gesteigerte Vertrauen der Börsianer in das Sega-Papier ist ein Report der japanischen Investment-Analysten JP Morgan. Laut den Experten werde Sega im Drittentwicklermarkt unterschätzt. Die Analysten sprachen eine Kaufempfehlung für die Sega-Aktie aus.

TROTZ KONKURRENZ STARK: Die Veröffentlichung von Xbox und Gamecube hatte keine Auswirkungen auf den Verkauf von Sony-Konsolen in den USA. In der zweiten Novemberhälfte wurden je Woche etwa 320.000 PS2s und 100.000 PSones abgesetzt. Im Vergleich zur Vorwoche der traditionell konsumstarken Zeit rund um Erntedank stiegen die PS2-Verkäufe um 62 Prozent. Insgesamt erwartet Sony Computer Entertainment America in der Urlaubssaison einen Umsatz von über einer Milliarde US-Dollar mit Playstation-Produkten.

ES WIRD ENG FÜR INTERPLAY: Schon letzte Ausgabe platzierten wir den angeschlagenen Publisher wegen miserabler Geschäftsergebnisse auf der Schattenseite der Industrie – nun sieht die Situation noch ein bisschen trüber aus. Denn der wichtigste Entwickler, der bislang unter Interplay veröffentlicht hat, ist abgesprungen. Bioware, verantwortlich für die maßlos erfolgreiche PC-RPG-Reihe "Baldur's Gate", haben ihren Vertrag mit dem Publisher gekündigt. Grund hierfür ist laut Bioware 'der Eindruck', dass noch Tantiemen für frühere Produkte ausstünden.

RAGE UNTER DRUCK: Der unabhängige englische Entwickler leidet unter dem Schwächeln seines Top-Weihnachtstitels "David Beckham Soccer" für die PSone. Nur 2.580 Stück konnten letzten Monat im wichtigsten Markt England abgesetzt werden – im Vergleich zu 111.217 Einheiten "Harry Potter". Prompt fiel der Aktienkurs von Rage um gute 20 Prozent.

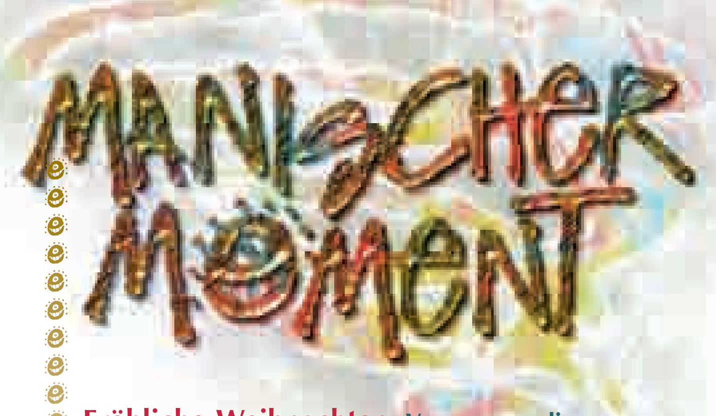
Zu viel Cadmium: PSone-Importe gestoppt

Stress für die Europa-Filiale von Sony Computer Entertainment: Niederländische Zollbehörden haben die Auslieferung von 1,3 Millionen PSones und 800.000 Zubehörartikeln für die Konsole aus einem Zolllager verhindert. Grund war ein zu hoher Gehalt des Schwermetalls Cadmium, der von Zollmitarbeitern in den Peripheriegeräten festgestellt wurde. Cadmium wird in der Kunststoffverarbeitung verwendet und ist in höheren Dosen gesundheitsschädlich. Allerdings verneinten sowohl SCEE, als auch die holländischen Behörden, dass von den Konsolen eine akute Gefahr ausgehen. Vielmehr seien bei der Entsorgung der Geräte Umweltschäden nicht auszuschließen – durch Ersatz der beanstandeten Teile soll dies nun verhindert werden.

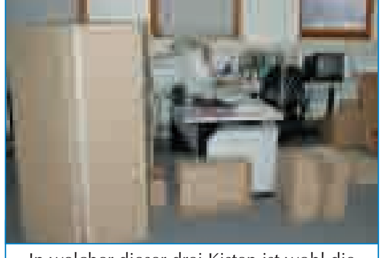
Auswirkungen auf die Versorgung Europas mit Sony-Konsolen hatte der Vorfall nicht: PS2s waren von der Cadmium-Belastung nicht betroffen, PSones lagen reichlich in den Lagern der Händler.

AM RANDE

KOJIMA LÄSST KASSEN KLINGELN: In nur einer Woche hat Konami in Japan über 465.000 Einheiten des langerwarteten Agenten-Thrillers "Metal Gear Solid 2" abgesetzt. Von einer limitierten Sammleredition wurden zusätzliche 24.000 Stück verkauft. Die Veröffentlichung von "MGS 2" fiel in Nippon mit einer PS2-Preissenkung auf 29.800 Yen (ca. 266 Euro) zusammen – beide Faktoren führten zu einer Verdoppelung der PS2-Verkäufe. **"ONIMUSHA 2" AUF DEM WEG:** Capcom hat einen offiziellen Veröffentlichungstermin für den Nachfolger zu seiner Schnetzel-Saga "Onimusha" verkündet. Bereits am 7. März diesen Jahres dürfen Japaner Monster metzeln und Seelen saugen. Wie lange Capcom benötigt, um dicke PAL-Balken hinzuzufügen, ist noch nicht bekannt. Dafür könnte das aufgebohrte Xbox-"Onimusha" laut neuester Meldungen rechtzeitig zum Start der Konsole am 14.3. erscheinen. **DREI ENGEL FÜR UBI:** Der französische Hersteller hat von Sony Pictures die Rechte an "Drei Engel für Charlie" erworben – und das nicht nur für den Kinofilm, sondern auch für die TV-Serie und den Leinwandnachfolger, der Mitte 2003 in die Kinos kommt. Wie von Ubi gewohnt, werden sämtliche aktuellen Konsolen bedient.



Fröhliche Weihnachten: Von wegen, die Adventswochen waren für die MAN!ACs eine harte Bewährungsprobe. Colin verschwand verfrüht in seinen Urlaub, die PLAYERS-Redaktion hatte an ihrem eigenen Heft schwer zu knabbern und der Abgabetermin dieser Ausgabe wurde auch noch dezent vorverlegt – damit auch die Druckerei-Mitarbeiter ein gesegnetes (und arbeitsfreies) Fest feiern konnten. Erschwerend hinzu kam die zunehmende Vermüllung der Redaktion: Nicht nur, dass zwischen den Ausgaben die rituelle Reinigung des Arbeitsplatzes entfiel, Karton um Karton trudelten auch noch die Gewinne für unsere Jubiläumsverlosung ein. Also Leute: Macht beim Gewinnspiel mit und befreit uns von den Geschenkebergen!



In welcher dieser drei Kisten ist wohl die Xbox drin...?

PS2 im Internet: Endlich Bewegung in Sonys Onlineplänen



Möglicherweise hat ja der Konkurrenzdruck damit zu tun: Anfang diesen Jahres beginnt SCEE mit Testläufen für ein PS2-Breitband-Netzwerk. Möglich wird der Aufbau des Netzes durch eine Zusammenarbeit mit der britischen Telewest Broadband, dem führenden Anbieter für schnellen Datenverkehr auf der Insel. Ob auch Privatleute an den ersten Online-Gehversuchen teilnehmen dürfen, ist noch nicht bekannt, sehr wahrscheinlich dient das PS2-Netzwerk aber Entwicklern als Testgelände für Titel mit Online-Features bzw. Multiplayer-Optionen.
Gerüchtehalber rüstet Sony auch in Japan zur Onlineschlacht gegen Microsofts Xbox: Schon bald soll dort ein PS2-Netzwerk-Bundle erhältlich sein, das zum Preis von 39.800 Yen (356 Euro) neben der Konsole eine bereits eingebaute Festplatte samt Ethernet-Adapter enthält.

Zum Europa-Start: Infogrames setzt massiv auf Xbox

Bruno Bonnell wird zur Europa-Veröffentlichung der Microsoft-Konsole gleich drei Titel präsentieren: Neben Segas "Jet Set Radio Future", für das Infogrames als Publisher auftritt, stehen das allseits hochgelobte Surf-Spiel "Transworld Surf" und das Rennspiel "Test Drive Wide Open" ab dem 14. März in den Regalen. Wenig später sollen "Spacerace", "Test Drive Overdrive" und der Looney-Tunes-Titel "Taz Wanted" hinzustoßen, aus den Sega-Studios zudem "Gun Valkyrie". Und weil Infogrames ein Herz für Hochpreis-Software hat, dürfen wir im Juni auch noch je 69 Euro für Geoff Crammonds "Grand Prix 4" und "Unreal Championship" hinlegen.

Wann kommt der Gamecube?

Mal soll's doch Herbst werden, mal wird das erste Quartal genannt – wann kommt die neue Konsole nun wirklich? Shelly Friend, PR-Chef von Nintendo of Europe, meinte Anfang Dezember dazu: "Wir sind gespannt auf den Gamecube-Start in Europa im Frühling nächsten Jahres." Hoffen wir mal...

Microsoft kauft ein: Take 2 auf der Liste?

Laut einem Bericht der amerikanischen Wirtschafts-Publikation 'Business Week' soll Microsoft ein Auge auf den momentan äußerst erfolgreichen Publisher Take 2 geworfen haben. Analysten betrachten den in New York ansässigen Hersteller als ein gefundenes Fressen für den Gates-Konzern, der weiterhin auf der Suche nach exklusiven Entwicklungen für die Xbox ist. Wichtigster Punkt: Die Aktie von Take 2 ist im Moment gnadenlos unterbewertet, obwohl man mit "GTA 3" einen weltweiten Superseller im Angebot hat. Zudem fungierte Take-2-Präsident Paul Eibeler als Berater Microsofts während der Xbox-Entwicklung. Sein Kommentar zu den Spekulationen: Fusionen werden geschehen, jetzt, wo Microsoft eine Größe in der Branche ist.

Ein Kessel Buntes: Thrustmaster auf allen Systemen

Von Thrustmaster trudelte diesen Monat ein großes Zubehörpaket für diverse Konsolen ein. Den Anfang macht das futuristisch gestylte "Firestorm U-Pad" für 30 Euro: Kompatibel mit PSone und PS2 bietet der griffige Controller Rumble-Unterstützung sowie analoge Aktionstasten. Das durchgehende Digi-Kreuz ist etwas schwammig und die Analog-Sticks sind zu leichtgängig. Trotzdem ist das Spielgefühl durchaus gut – ästhetische Zocker dürfen zugreifen. Der Bumerang-förmige "Shock 2 Ultra Analog Controller" kostet ebenfalls 30 Euro, liegt beiweiten aber nicht so gut in der Hand. Auch Digi-Kreuz und Analog-Sticks können nicht überzeugen, die Platzierung der L2/R2-Tasten ist zudem äußerst unglücklich – keine empfehlenswerte Alternative zum Sony-Original.
Für den Game Boy Advance geht das "Win Battery"-Set an den Start: Der Preis ist mit 30 Euro zwar recht hoch, dafür bekommt Ihr neben einem Akku-Pak auch eine praktische Grifferweiterung. Für erwachsene GBA-Zocker eine lohnenswerte Anschaffung – längere Sessions übersteht Ihr so wesentlich entspannter. PSone-Besitzer erhalten schließlich für 25 Euro eine coole Tragetasche.







PRODUKT	
Diverse	
HERSTELLER	
Guillemot	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2, GBA	siehe Text

(Teils) empfehlenswertes Zubehör für PSone, PS2 und Game Boy Advance.

TOP 5

PSone

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Harry Potter	ELECTRONIC ARTS	So erfolgreich wie im Kino: Die Lizenz siegt über magere Qualität und hohen Preis.
2	*	Syphon Filter 3	SONY	Zum dritten und letzten Mal: Erwachsene Actionkost für Sonys kleine Konsole.
3	1	FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS	Zum x-ten und letzten Mal: Der EA-Kick verabschiedet sich von 32 Bit.
4	*	Tony Hawk's Pro Skater 3	ACTIVISION	Schwacher Nachfolger: "Tony Hawk"-Fans legen sich lieber die PS2-Version zu.
5	4	Atlantis – The lost Empire	SONY	Noch ein Filmspiel: Routinierter Lizenztitel zum routinierten Disney-Streifen.

PS2

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Silent Hill 2	KONAMI	Die ideale Beschäftigung für die dunkelste Zeit des Jahres: Fast perfekter Grusler.
2	*	Half-Life (dt.)	VIVENDI	Nach Jahren endlich auf Konsole: Egomanen danken's Vivendi mit Platz 2.
3	2	GTA 3	TAKE 2	Das Kriminellen-Abenteuer hält sich wacker: Wetten, dass das noch Monate so weitergeht.
4	*	Crash Bandicoot: Zorn d. Cortex	VIVENDI	Sonys Jump'n'Run-Ikone erobert auch die Herzen der PS2-Nutzer.
5	1	FIFA 2002	ELECTRONIC ARTS	Flott gefallen: Unwahrscheinlich, dass EAs hübscher Kick in den Top 5 überwintert.

GBA

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Spyro: Season of Ice	VIVENDI	Der Name macht's: Der PSone-Drache schwingt sich auf dem Düster-Display nach oben.
2	*	Harry Potter	ELECTRONIC ARTS	Auch auf GBA lässt sich die Manie um den Zauberlehrling prächtig ausschlachten.
3	*	Wario Land 4	NINTENDO	Bis Mario sein zweites Abenteuer startet, macht sich's Knilch Wario in den Charts bequem.
4	*	ISS	KONAMI	Auf dem Weg an die Tabellenspitze: Endlich ein professionelles Fußballspiel für unterwegs.
5	*	Doom	ACTIVISION	Weg vom Index, rein in die Top 5: Auf GBA ist der Ego-Klassiker nicht mehr jugendgefährdend.

Dreamcast

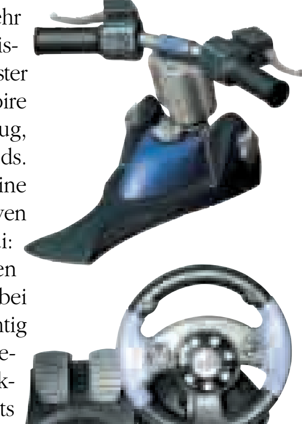
Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	4	Indiziert	UBI SOFT	Erwachsene Ego-Kämpfer können scheinbar nicht genug bekommen.
2	1	Unreal Tournament	INFOGRAMES	Für eine Handvoll Frags: Auch von Platz 2 grüßt ein uralter Bekannter.
3	2	Headhunter	SEGA	Das schwere wie spannende Action-Adventure behauptet sich auf der Sega-Konsole.
4	*	Virtua Tennis 2	SEGA	Der Titel für fade Familien-Feiertage: Noch besser als der Vorgänger.
5	*	Shenmue 2	SEGA	Während die Amis Verzicht üben, wandern deutsche Yu-Suzuki-Fans durch Hongkong.

Quelle: Flashpoint



On the road again: Zubehör für Biker und Rennfahrer

Während Autosportfanatiker mit Lenkrädern mehr als gut versorgt sind, sahen Motorrad-Fans bisher in die Röhre. Das "Freestyler Bike" von Thrustmaster sorgt nun für Abhilfe: Das 87 Euro teure Accessoire ist eine Motorrad-Lenker-Nachbildung mit Gaszug, Bremshebel und allen Aktionstasten des PS2-Pads. Zusätzlich zu der vertikalen Dreh- findet Ihr eine Links/Rechts-Kippachse, die das Hineinlegen in Kurven simuliert. Daraus resultieren zwei Fahrstil-Modi: 'Cross' (Lenken) und 'Grand-Prix' (Neigen) stehen zur Wahl. Das gut verarbeitete Zubehör macht bei PS2-Titeln wie "MX Rider" und "Splashdown" richtig Laune. Leider seid Ihr mit dem "Freestyler Bike" gegenüber Pad-Benutzern im Nachteil: Vor- und Zurücklegen ist nur über das Steuerkreuz möglich, Stunts sind zudem wesentlich umständlicher auszuführen. Für Autorennen taugt die Hardware natürlich auch, das Fahrgefühl lässt allerdings zu wünschen übrig. Das winzige "Blue Lightning Racing Wheel" von Speed Link (40 Euro) ist nicht nur mit PSone und PS2 kompatibel, sondern auch mit dem PC. Handhabung und Funktionalität sind ausreichend, die popelige Saugnapfbefestigung am Tisch macht das Fahren jedoch zur Qual. Investiert besser in hochwertiges Zubehör!



PRODUKT	
Bike-Lenker, Lenkrad	
HERSTELLER	
Guillemot, Speed Link	
SYSTEM	**ZIRKA PREIS**
PSone/PS2	siehe Text

Biker-Lenker mit einigen Macken; das Winz-Lenkrad ist nicht zu empfehlen.

COMING NOW

JANUAR (USA)

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Deus Ex: The Conspiracy	Eidos Ego-Shooter	grün
	Forever Kingdom	Agetec Action-Adventure	rot
	Gitaroo Man	Koei Musikspiel	gelb
	NBA 2K2	Sega Sportspiel	grün
	Shifters	3DO Action-Adventure	grün
	State of Emergency	Take 2 Action	grün
	Wizardry: Tale of the Forsaken Land	Atlus Rollenspiel	rot
	Arc the Lad Collection	Working Designs Rollenspiel	rot
	Genma Onimusha	Capcom Action-Adventure	grün
	New Legends	THQ Action	grün
	Silent Hill 2: Restless Dreams	Konami Action-Adventure	grün
	NBA Courtside 2002	Nintendo Sportspiel	grün

FEBRUAR (USA)

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Commandos 2	Eidos Strategie	grün
	Herdy Gerdy	Eidos Geschicklichkeit	grün
	Star Wars Racer 2: Revenge	LucasArts Rennspiel	grün
	Pac-Man World 2	Namco Jump'n'Run	grün
	Virtua Fighter 4	Sega Beat'em-Up	grün
	Gunvalkyrie	Sega Action	grün
	Wreckless	Activision Rennspiel	grün
	Eternal Darkness	Nintendo Adventure	grün

JANUAR (Japan)

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	A-Train 2001 Perfect Set	Artdink Simulation	rot
	Choro Q High Grade 2	Takara Rennspiel	rot
	Exciting Pro Wrestling 3	Yukes Beat'em-Up	rot
	Gran Turismo Concept 2001 Tokyo	Sony Rennspiel	gelb
	Grandia Xtreme	Enix Rollenspiel	grün
	Beatmania 6th Mix	Konami Musikspiel	rot
	Idol Star Seeker Remix	G.Rev Denkspiel	rot
	Missing Parts	Fog Adventure	rot
	Hyper Sports 2002 Winter	Konami Sportspiel	grün
	Virtua Striker 3 Version 2002	Sega Sportspiel	grün

FEBRUAR (Japan)

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Dual Hearts	Sony Rollenspiel	rot
	Sangokushi Senki	Koei Strategie	gelb
	Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht	Namco Rollenspiel	gelb
	Chocolate Kiss	DigiCube Adventure	rot
	Animal Forest +	Nintendo Adventure	gelb


Spiel wird in Deutschland erscheinen
Veröffentlichung in Deutschland realistisch
Spiel erscheint nicht in Deutschland



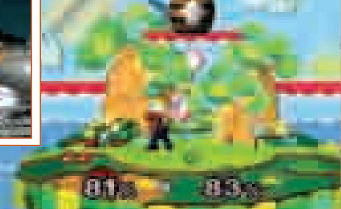
Super Smash Bros. Melee


Pummelknödel unter sich: Blitz-Pókemon Pikachu wehrt eine Horde wildgewordener Kirbys ab. Je drei der rosa Bälle stürzen sich gleichzeitig auf das gelbe Taschenmonster.

Es ist Familientreffen im Nintendo-Universum, und jeder heldenhafte Konzernsprössling, der etwas auf sich hält, findet sich brav auf dem Gamecube ein. Mario hat seinen Schnauzer gestutzt, Link das Schwert poliert und Pikachu sein gelbes Fell nochmal kräftig durchgebürstet, schließlich will man ja gut aussehen neben all den anderen Gestalten aus der langen Geschichte des Videospielkonzerns. Weil sich Bowser und Prinzessin Peach aber partout nicht vertragen, und auch F-Zero-Fahrer Captain Falcon die dämliche Zicke Samus Aran auf den Tod nicht leiden kann, kommt es, wie es kommen muss: Für ein Verwandschaftstreffen fast schon obligatorisch, entbrennt auch in der Nintendo-Dynastie ein handfester Streit. Die sonst so knuddeligen Symphatieträger lassen in echter Beat'em-up-Tradition die Fäuste, Pfoten, Stacheln oder Laserkanonen sprechen. Aus den zunächst 14 gewalttätigen Vorzeige-Heroen werden nach einiger Freispielzeit satte 25 Kämpfer, außer den







Chaos auf dem Bildschirm: Im Mehrspieler-Modus zeigt "Super Smash Brothers Melee" seine ganze Nahkampftauglichkeit.





Im Pause-Modus könnt Ihr besonders spektakuläre Szenen aus verschiedenen Perspektiven betrachten und diese auch als Schnappschuss auf der Memory Card sichern.

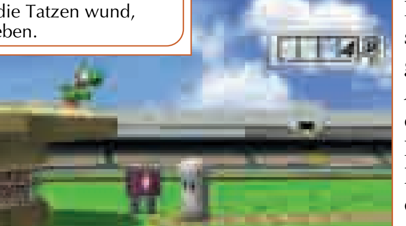


Ich geb dir die Kugel: Der teuflische Kirby macht dem passionierten Bösewicht Bowser mit seinen Bomben die Hölle heiß.



Duell der Dicken: Noch prügelt sich Donkey Kong an Bowsers Schild die Tatzen wund, doch schon bald wird der Schutzpanzer seinen Geist aufgeben.

oben genannten findet Ihr auch alte Bekannte wie Fox McCloud ("Starfox"), Schulbub Ness ("Earthbound"), Jigglypuff ("Pokémon"), Ganondorf ("Zelda: Ocarina of Time") oder Dr. Mario (bekannt aus dem gleichnamigen "Tetris"-Klon). Die alten Haudegen vermöbeln sich am liebsten in geselliger Runde, wie der N64-Vorgänger "Super Smash Brothers" richtet sich "Melee" denn auch an Freunde der gepflegten Videospiel-Party. Zu viert vertrimmt Ihr Euch vor quietschbunten Szenarien, die hartgesottene Nintendo-Fans an selige Zeiten erinnern. Zeldas Schloss, eine düstere Brinstar-Höhle ("Metroid") oder Kirbys Traumland dienen als Kulisse für Eure Prügeleien, außer den 18 vorgegebenen Welten gibt's noch jede Menge Freispielpotenzial. Passend zum Setting weckt auch der Sound Erinnerungen, zum Hyrule-Thema oder dem charakteristischen "Super Mario"-Münzenklingeln fightet sich's gleich doppelt gut. Unzählige Optionsmöglichkeiten lassen Euch die Mehrspieler-Duelle bis ins kleinste Detail ausarbeiten, umfangreiche Statistiken halten Eure Erfolge fest.

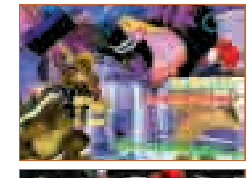


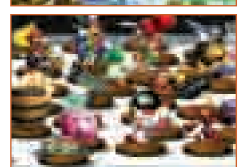
Nicht Olympiareif: Beim Sack-Weitwurf muss Klein Yoshi noch üben.

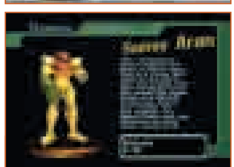
Doch nicht nur Party-Spieler dürfen jubeln, diesmal wurde auch an einsame Konsolenbesitzer gedacht: Mit Classic- und Adventure-Modus sowie 50 Challenges und massenweise freizuspielenden Extras seid Ihr auf lange Zeit beschäftigt. Im Training poliert Ihr Eure Fähigkeiten, um dann das Classic-Turnier durchzustehen. Hierbei schlagt Ihr Euch mit zufällig ausgewählten Gegnern, erspielt Punkte in Bonusleveln und stellt Euch am Ende dem eiskalten Programmiererhändchen. Der Adventure-Modus lässt Nostalgiker-Herzen höher schlagen, denn hier hüpft und springt Ihr durch "Zelda"-Dungeon, "Super Mario"-Pilzwelt oder wetzt auf der "F-Zero"-Strecke den Renngleitern davon. Wem diese Herausforderung nicht reicht, der macht sich an die Extra-Spielchen: Sack-Weitwurf oder 100-Gegner-Ausdauer-Match sind nur einige der Spielvarianten, Kämpfe unter besonderen Bedingungen ("Besiege vier All-Stars hintereinander") runden das Programm ab. Belohnt werdet Ihr durch Statuen aller möglichen und unmöglichen Nintendo-Figuren der vergangenen Jahre, unter den knapp 300 Sammlerstücken findet Ihr auch die Ebenbilder seltener Fernost-Schöpfungen, die nie das Land des Lächelns verließen. Dass das spaßige Knuddel-Gemetzel auch optisch eine gute Figur macht, versteht sich fast von selbst: Knallig bunte Levels, weiche Animationen, plastische Figuren, Spiegelungen und Wassereffekte verwöhnen Eure Augen, Superwaffen wie Feuerblumen oder Fox McClouds Laserpistole sind beeindruckend in Szene gesetzt. *dm*

Trophäen-Sammler:

Bei "Super Smash Brothers Melee" lohnt sich das Durchspielen noch. In einem witzigen, Star-Wars-ähnlichen Abspann dürft Ihr die Namen der Entwickler abschießen, nach erfolgreichem Abschluss der einzelnen Modi gibt's Statuen der gespielten Charaktere. Diese Helden-Devotionalien speichert Ihr auf der Memory Card und protzt mit einem prall gefüllten Auszeichnungs-Schrank bei Euren Freunden. Obendrein könnt Ihr in der Galerie auch interessante Infos über die dargestellten Nintendo-Charaktere nachlesen.







Trophäen-Sammlung und Bonus-Bildchen belohnen erfolgreiche Smash-Brüder





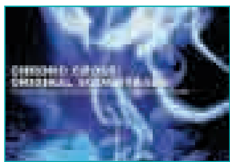
Im Adventure-Modus hüpft Ihr durch seitlich scrollende Levels, rennt F-Zero-Racern davon oder werdet von Airwing-Fightern beschossen.

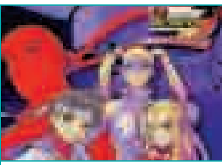
84%

SYSTEM: Gamecube
HERSTELLER: Nintendo
BRD-RELEASE: Frühjahr 2002

Gehaltvoller Party-Prügler mit den Nintendo-Helden. Versteckte Extras und große Modus-Vielfalt entzücken auch Solo-Schlägertypen.

Tsugunai: Atonement





Ob Rollen- oder Prügelspiel: Mitsuda sorgt in jedem Genre für den guten Ton.



Dungeonpoesie: Holt der Mönch die Keule raus, jammert laut die Fledermaus.

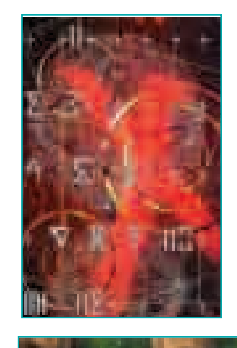


Gut pariert: Auf Knopfdruck könnt Ihr blocken, kontern oder dem feindlichen Ansturm ausweichen.

Ist Euer ‘Strage’-Balken voll, löst Ihr besonders kräftige Angriffe aus.

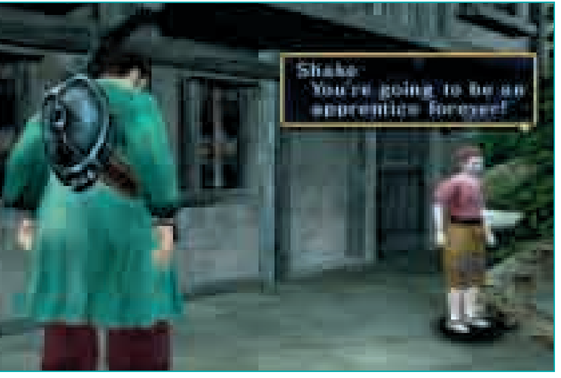
Yasunori Mitsuda

heißt der japanische Musiker, der für die keltischen Klänge in ”Tsugunai” verantwortlich zeichnet. In Videospielkreisen ist der Mann kein Unbekannter, immerhin vertonte er RPG-Klassiker wie ”Chrono Trigger” oder ”Xenogears”. Doch auch fernab mystischer Fantasiewelten findet sein musikalisches Werk Gehör. An den Prügler ”Street Fighter Alpha 3” und ”Tobal Nr. 2” arbeitete er ebenfalls.



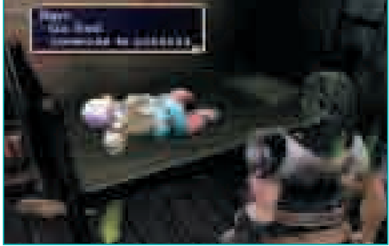
Schon Indiana Jones wusste: Klaue nie wertvolle Objekte aus versunkenen Tempeln, sonst treffen dich rollende Steinkugeln oder schlimme Götterflüche. Während man den felsigen Problemen noch davonlaufen kann, erweist sich der Ärger erboster Gottheiten als wesentlich hartnäckiger. So geht es auch dem Held in ”Tsugunai”, Atlus’ Rollenspiel-Einstand auf der PS2. Als Strafe für einen Raubzug hat der Gott des Lichts Eurem Alter Ego kurzerhand den Körper geklaut. Als Geist müsst Ihr nun Buße für die lästerliche Tat tun und den Bewohnern des Dörfchens Walondia bei der Bewältigung ihrer alltäglichen Probleme helfen. Um sicherzugehen, dass die Hilfe ankommt, übernehmt Ihr kurzerhand den Körper des Bedürftigen, lenkt seine Schritte in die richtige Richtung und verbreitet so Frieden und Glückseligkeit – allerdings nicht, ohne zwischenzeitlich ein paar Monsterschädel zu spalten. Die Sorgen der einfachen Leute sind vielgestalt: Während ein kleiner Junge nur will, dass die Dorfjugend ihm seine abenteuerlichen Geschichten abkauft, versucht Mannweib Fisela das Verhältnis zu ihrem Vater wieder ins Lot zu bringen. Söldner Ifem ist von chronischer Geldnot geplagt und der tölpelhafte Mönchs-Aspirant Ashgo muss mit einem schweren Minderwertigkeitskomplex klarkommen. In havarierten Schiffen, Kellergewölben oder hohlen Baumstümpfen finden die Damen und Herren die Lösung für Ihre Nöte, allerdings ist der Weg dorthin oft durch in den 3D-Umgebungen herumstreifende Monster versperrt. Zum Glück wehren sich Eure kampferprobten Seelengefäße auf typische RPG-Weise: In rundenbasierten Gefechten wählt Ihr zwischen Schlag, Item-Einsatz, Zauberspruch oder ‘Summon Monster’-Anrufung. Der Clou an dem ansonsten recht trivialen System ist die Defensive, denn in ”Tsugunai” könnt Ihr per Knopfdruck die gegnerischen Angriffe blocken oder ihnen ausweichen. Dabei ist geschickte Reaktion gefragt, denn jedes Monster attackiert auf andere Art und Weise. Besonders Geschickte nutzen die Gelegenheit für einen flotten Konter oder laden gleichzeitig mit der Abwehr ihren ‘Strage’-Balken auf. Damit löst Ihr ‘Limit Break’-ähnliche Special-Moves aus, die nochmal extra wehtun. Magische Energie bezieht Ihr aus Runensteinen, die im Shop gekauft oder aus gefundenen Edelsteinen gebastelt werden. Die unterschiedlich geformten Steine steckt Ihr auf eins von mehreren Amuletten und hängt diese Eurem Charakter um – schon ist das Zauberarsenal verfügbar.

Grafisch gibt sich ”Tsugunai” recht altbacken, trübe Farben und einfache Texturen, starre Figuren und nur spärliche Zaubereffekte können in Zeiten von ”Final Fantasy 10” kaum beeindrucken. Dafür lauscht Ihr einem ansprechenden, keltisch-folkloristischen Soundtrack von Yasunori Mitsuda. *dm*





Fremde Seelen: Traurige Gestalten wie der Lehrlingsmönch oben rechts oder der verschuldete Söldner Ifem (oben) eignen sich perfekt als Gefäße für Euren Astralleib.



Zum Zaubern benötigt Ihr Runensteine, die Ihr in verschiedene Amulette einsetzt.



Spaß **76%**

SYSTEM: **PS2**

HERSTELLER: **Atlus**

BRD-RELEASE: **Unbekannt**

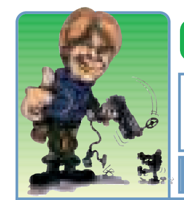
Grafisch tristes Rollenspiel mit netter Story-Idee und simplem, aber forderndem Kampfsystem.

AB 16

SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Auf die nächsten Hundert!"

Ein runder Geburtstag ist ein guter Zeitpunkt, sich Gedanken über die Zukunft zu machen. Was wünschen sich die MAN!ACs für die nächsten hundert Ausgaben?

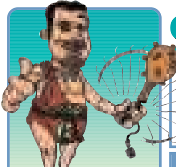


Colin spielt:

1.	Maximo	PS2
2.	GTA3	PS2
3.	Spongebob Squarepants	PSone

...und wünscht sich

eine Verlagskantine, damit das karge Mikrowellenprogramm um pikante Großküchenkost aufgepeppt wird.

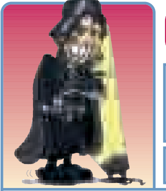


Ulrich spielt:

1.	Rez	PS2
2.	Dead or Alive 3	Xbox
3.	Project Gotham Racing	Xbox

...und wünscht sich

Macs ohne Macken, weil bei den angeblich so tollen Apples Abstürze noch fieser ausfallen als bei PCs.



David spielt:

1.	Super Smash Bros. Melee	NGC
2.	Agent im Kreuzfeuer	PS2
3.	Halo	Xbox

...und wünscht sich

Zwölf mal im Jahr Weihnachtsessen, weil das die Verpflegung aus der Verlagskantine wieder gut macht.

Stephan spielt:

1.	Baldur´s Gate: Dark A.	PS2
2.	Columns Crown	GBA
3.	Planescape Torment	PC

...und wünscht sich

Layout-Software mit Rechtschreibkorrektur, weil ich dann am Kiosk nie mehr vor Scham rot anlaufen muss.

Olli spielt:

1.	Pikmin	NGC
2.	Halo	Xbox
3.	GTA3	PS2

...und wünscht sich

einen Grabber am Arbeitsplatz, weil es dann keinen Grund mehr gibt, ins Raucher/Spielezimmer zu gehen.



Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?





ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

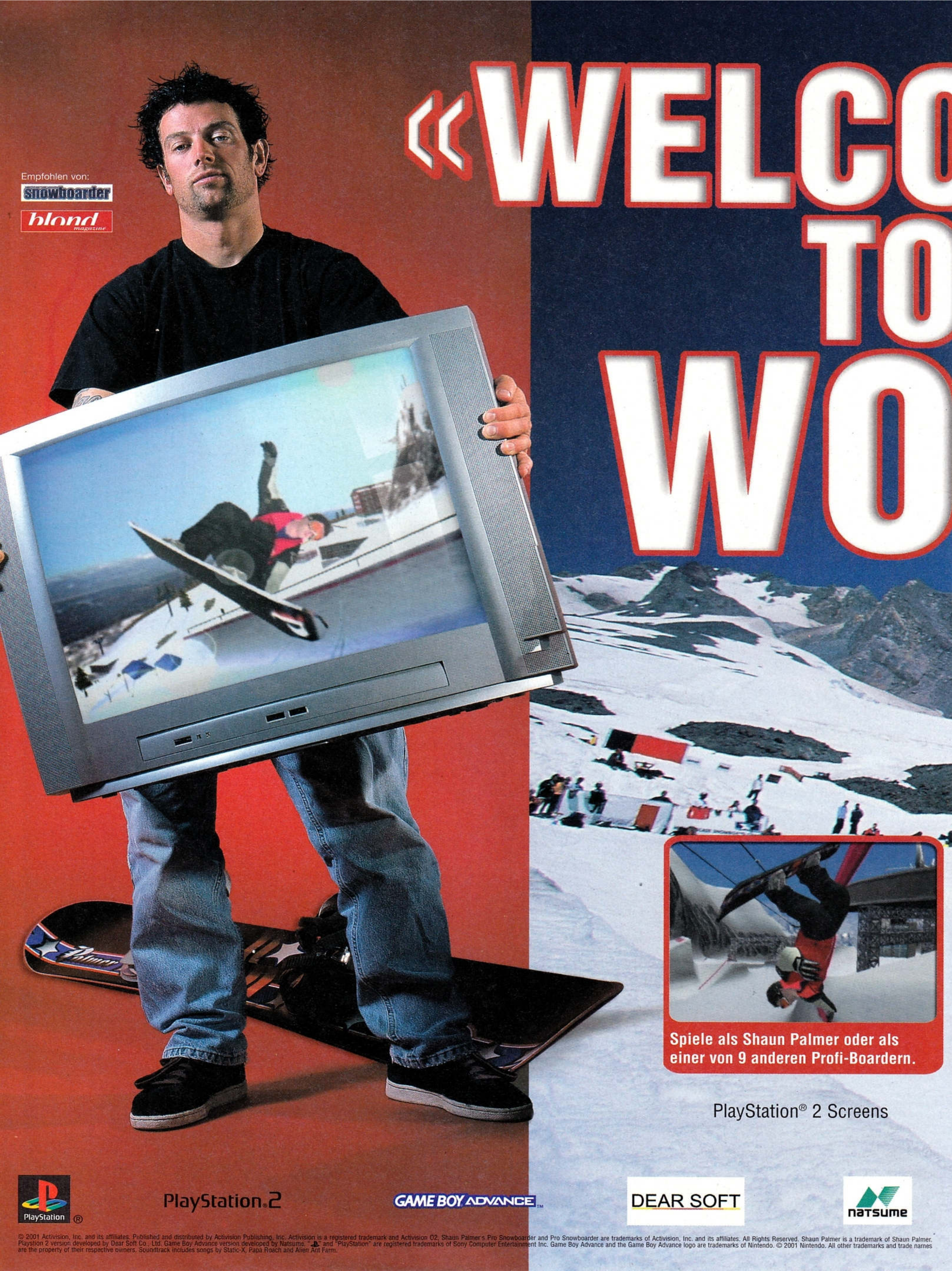
STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

1. Dolby-Surround-Akustik
2. Mausunterstützung
3. 60-Hertz-Modus (nur Dreamcast)
4. Anzahl der CDs bzw. Umfang des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität



Empfohlen von:
snowboarder
blond
magazine
«WELCO
TO
WO
Spiele als Shaun Palmer oder als
einer von 9 anderen Profi-Boardern.
PlayStation® 2 Screens
PlayStation
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
DEAR SOFT
natsume
© 2001 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Activision O2, Shaun Palmer's Pro Snowboarder and Pro Snowboarder are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved. Shaun Palmer is a trademark of Shaun Palmer. Playstion 2 version developed by Dear Soft Co., Ltd. Game Boy Advance version developed by Natsume. "" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Soundtrack includes songs by Static-X, Papa Roach and Alien Ant Farm.

OME
MY
RLD

PLAYZONE 01/02: 88%

play 01/02: 86%

PSG 12/01: 85%

„Neben Tony Hawk der zweite Funsportknaller aus dem Hause Activision"
Play the PlayStation

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER™

Jetzt erhältlich!


An 8 realen Locations kannst du so richtig abboarden!



Dränge deinen Gegner im brandneuen PUSH-Modus aus dem Bild!


Echte Boards, echte Profis, echte Berge – echt cool!

Lust auf 'ne Session? Dann schwing dich mit mir und ein paar der weltbesten Profi-Boarder wie Tara Dakides, Shaun White, Ross Powers und vielen anderen auf's Board! Und das alles in 8 Leveln, die auf realen Locations basieren. Das abgefahrene Trickstyle-System bringt dir das wahre Snowboard-Feeling. Jetzt richtig Lust bekommen?
Na, dann mal rauf auf's Board und los!

Soundtrack von Static-X, Papa Roach und Alien Ant Farm.



ACTIVISIONO2.COM

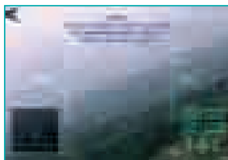
ENTWICKLER: Namco, Japan (www.namco.com)

Ace Combat 4: Distant Thunder

Bogey on your six!

Der (englische) Funkverkehr ist eines der Highlights von "Ace Combat 4". Permanent hört Ihr befreundete Einheiten, aber auch feindliche Piloten über den Äther sprechen. Am Ende einer der späteren Missionen kommt Ihr sogar in den Genuß von klassischer Musik. An anderer Stelle dankt Euch das Hauptquartier mit Beifall. Am coolsten aber sind die Funksprüche Euerer Feinde: In teils gebrochenem Englisch flehen sie Kameraden um Hilfe an oder fluchen wie wild, weil sie Euch nicht abschütteln können.





Mehr schlecht als recht: Zum Glück lassen sich die deutschen Untertitel jederzeit abstellen.

Während die PAL-Fassung des Vorgängers "Ace Combat 3" wegen der ersatzlosen Streichung der Story einen Sturm der Entrüstung unter einheimischen PSone-Spielern ausgelöst hat, gibt sich Namco bei der Anpassung der PS2-Fortsetzung mehr Mühe: Diesmal kommen auch europäische Fliegerasse in den Genuss einer Hintergrundgeschichte. Als namen- und gesichtsloser Pilot hebt Ihr mit dem Codenamen 'Moebius 1' ab und erobert auf Seiten der Alliierten in 18 Missionen den fiktiven Kontinent Eugea aus den Fängen Eurer Feinde zurück. Das ganze, reichlich abstruse Drumherum bekommt Ihr zwischen den Einsätzen in Anime-Standbildern zu sehen.



Was wäre "Ace Combat" ohne Dogfights? Hier müssen einige Jets erledigt werden, die den Start unserer Langstreckenrakete verhindern wollen.

An die Front!

Als frischer gebackener Kampfjet-Pilot steht Euch zu Beginn der Kampagne nur eine behäbige F-4 zur Verfügung. Erst, wenn Ihr einige Abschüsse und dadurch Geld auf Eurem Konto verbucht, dürft Ihr aus einer reicheren Jet-Palette wählen. Neue Raketen-Systeme schraubt Ihr ebenfalls an die Flügel: Jede Maschine hat ihre eigenen Spezialwaffen an Bord. Von intelligenten Vierfach-Raketen über ungelenkte Luft-Boden-Bomben bis zu durchschlagenden Luft-Luft-Geschossen sind alle denkbaren Variationen vertreten. Je nach Mission müsst Ihr entscheiden, ob Ihr Eure Feuerkraft eher für Bombardements oder Dogfights benötigt. Geht Euch während der Mission die Munition aus, fliegt Ihr zurück zum Stützpunkt bzw. Flugzeugträger und nehmt Nachschub auf – dabei dürft Ihr sogar die Spezialbewaffnung austauschen. Das Landen und Abheben führt Ihr entweder selbst aus oder delegiert die unliebsame Tätigkeit an den Autopiloten. Allerdings hat selbst ein Absturz während dieser Aktionen keinen negativen Einfluss auf den Missionsablauf – Ihr steigt einfach in einen neuen Jet und düst zurück ins Kampfgebiet.

In den bis zu halbstündigen Einsätzen erhaltet Ihr oftmals neue Befehle: Mal tauchen überraschend Bomberstaffeln am Himmel auf, mal geraten unerwartet befreundete Einheiten durch Panzerverbände unter heftigen Beschuss. Hart wird es, wenn Ihr auf Radar oder Zielfunktion komplett verzichten müsst: Dann lasst Ihr alle Vorsicht fahren und geht im Sturzflug zum MG-Angriff über.



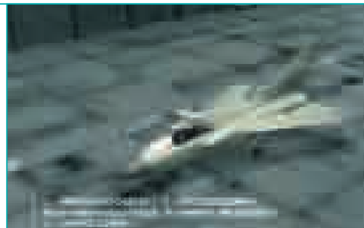
Da Ihr nur zwei Raketen schnell hintereinander abfeuern könnt, benötigt Ihr zum Ausschalten dieser Menge an Zielen etliche Anflüge.





Abdrehen! Wurde eine Rakete auf Euch abgeschossen, blinkt das gesamte HUD rot. Zudem weißt Euch Euer Flügelmann mit hektischen Funksprüchen auf die Gefahr hin.









Paradies für Kampfpiloten: Wer fleißig Feinde ins Jenseits befördert, kann sich mit der Zeit alle der knapp 20 Flugzeuge leisten. Allerdings müsst Ihr für jede alternative Lackierung nochmal den gesamten Jet-Preis löhnen. Von links nach rechts: F-14, Tornado, F/A-18 und F-117.



Die SAM-Abwehrstellungen machen Euch vom Boden aus das Leben schwer. Zu allem Übel bringt der Abschuss der nervigen Raketenrampen nur wenig Punkte.



Brauchbare Neuerung: Mit dem rechten Analogstick könnt Ihr Euch nun umsehen.

Für den nötigen Überblick im Getümmel über den Wolken werden Euch drei Perspektiven angeboten. Die Cockpitansicht ist zwar am unpraktischsten, dafür vermittelt sie den realistischsten Eindruck vom Arbeitsplatz eines Kampf-



Harter Kampf im Splitscreen: Düst gegen einen Kumpel im Dogfight oder schießt im Wettstreit Ziele ab.

piloten: Zahlreiche Geräte wie Höhenmesser, Munitionsanzeige und Radar wollen permanent überwacht werden. Wer bei all den blinkenden Apparaten die Übersicht verliert, lässt sich im fünfteiligen Tutorial genauestens die Bedienung erläutern. Hier lernt Ihr auch, wie ungelenkte Bomben sicher im Zielpunkt einschlagen oder welche Punktezahl Ihr für die Zerstörung verschiedener Einheiten erhaltet.

Obwohl die Steuerung recht eingängig ist, sollten Piloten-Frischlinge nicht sofort auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad loszocken. Eure Gegner sind dann nämlich besonders clever, nur durch erstklassige Manöver bekommt Ihr die Fieslinge ins Fadenkreuz. Und wenn Ihr den Abschuss schon in der Tasche zu haben glaubt, brechen die Feindjets schnell zur Seite weg oder bremsen so stark ab, dass Ihr plötzlich zum Gejagten werdet. Wer sich aber dieser Herausforderung stellt, wird erheblich schneller mit Goodies belohnt: Experten-Modus, alternative Lackierungen, FMV-Kino, Highscore- oder Zeitjagd stehen nach einmaligem Durchspielen auf 'Hard' zur Wahl. Eine dritte optionale Flieger-Farbe erspielt Ihr Euch innerhalb der Missionen, indem Ihr in jedem Einsatzgebiet ein gegnerisches Fliegerass vom Himmel holt.

Obwohl die CPU-Maschinen durchaus fordernd agieren, duellieren sich wahre Veteranen im Zweispieler-Modus per Splitscreen. Hier steht nicht nur ein simpler Dogfight auf dem Plan, sondern auch die Zerstörung feindlicher Anlagen und Luftziele. *sb*

Zwei Klassiker:

Sowohl die F-16C (oben) als auch die A-10 (unten) sind seit dem ersten "Ace Combat" mit von der Partie. Während die F-16 besonders für Bombardements geeignet ist, wird die A-10 zur Unterstützung von Bodentruppen eingesetzt. Neben panzerbrechenden Raketen sorgt vor allem die extragroße MG für Verheerung.

VON DER ERSTEN MINUTE AN werdet Ihr in die packenden Luftkämpfe hineingezogen, der eingängigen Handhabung und der gelungenen, lebensechten Soundkulisse sei Dank. Und dass Ihr für die nachfolgenden Stunden bei der Stange gehalten werdet, hat auch seinen Grund: Abwechslungsreiche und oft ellenlange Missionen fesseln Euch vor das HUD. Zahlreiche Goodies sowie vielfältige und motivierende Modi verleihen "Ace Combat 4" endgültig den Vielflieger-Status. Durch die unterschiedlichen Spezialwaffen bekommt das actionlastige Geschehen zudem eine taktische Note. Allein bei der Optik lässt sich mäkeln: Zwar erfreuen die detailreichen Jets und realistische Schattenwürfe Euer Auge und auch der Flug über charakteristisches Gelände beeindruckt – aber nur, solange Ihr hoch genug über dem Erdboden durch die Luft jagt. Geht Ihr dagegen in den Tiefflug, werden die Texturen arg hässlich und verwaschen. Wer dieses Manko verschmerzen kann, wird mit vielen spannenden Flugstunden belohnt. Somit greifen nicht nur ausgehungerte "Ace Combat"-Fans zu Namcos Überflieger.

Oliver Schultes

ANDERE VERSIONEN

Der PSone-Erstling "Air Combat" wurde in MAN!AC 12/1995 mit 75% Spielspaß getestet, "Ace Combat 2" (12/1997) und "Ace Combat 3" (3/2000) wurden mit 84% bzw. 80% bewertet.

HERSTELLER	Namco
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	81%
SOUND	78%
Spielspaß	85%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Geniale Flugaction mit exzellenter Steuerung und abwechslungsreichen Missionen – allein die hässlichen Bodentexturen stören.







AB 12

ENTWICKLER: Sony Studio Camden, England (www.dropship-pilot.com)

Dropship



Dank eingebauter Zoom-Funktion nehmt Ihr weit entfernte Ziele pixelgenau aufs Korn. Willkommener Nebeneffekt: Die Explosionen wirken so noch spektakulärer.



Mit dem Panzer durchs hügelige China: Auf dem Radar rechts oben erkennt Ihr frühzeitig feindliche Fahrzeuge.

Die PAL-Anpassung von "Dropship" ist gut gelungen: Neben dem 60-Hertz-Modus überzeugt auch die ruckelfreie und minimal langsamere 50-Hertz-Variante. Darüber hinaus wurden sowohl Text als auch Sprache ins Deutsche übersetzt. Die verschiedenen Sprecher dürften dabei allerdings ruhig etwas emotionaler agieren. Wer's lieber im Original genießen möchte, schaltet im Ländermenü einfach auf Englisch.



Die Welt Mitte des 21. Jahrhunderts: Während die Völker der Erde seit langer Zeit in Frieden zusammenleben, versetzen fanatische Terrorgruppen, geldgierige Drogenbarone und andere Störenfriede die Menschheit weiterhin in Angst und Schrecken. Diese bedrohliche Entwicklung veranlasste die NATO und die Vereinten Nationen, eine schlagkräftige, international operierende Spezialtruppe aus der Taufe zu heben – die United Peace Force (UPF). Ausgestattet mit modernstem Spionage- und Kriegs-Equipment, stehen die unerschrockenen Soldaten an vorderster Front im Kampf gegen Gewalt und schmutzige Geschäftemacherei.

Auf ins Trainingscamp!

Das erste PS2-Projekt des Sony-Studios Camden (u.a. "Blast Radius" und "Team Buddies" auf PSone) lässt Euch in die Haut eines UPF-Mitglieds schlüpfen. Im Gegensatz zu den Infanterie-Kollegen beschränkt sich Euer Einsatzfeld vorwiegend auf die Luft: Als Pilot eines hochmodernen Dropships sorgt Ihr für Materialnachschub, kundschaftet feindliche Stützpunkte aus, erledigt gegnerische Fliegereinheiten, evakuiert Kameraden aus Krisenherden oder legt Terroristen-Camps und Drogenfabriken in Schutt und Asche.

Solch mannigfaltige Aufgaben erfordern ein vielseitiges Einsatzvehikel. Aus diesem Grund entwickelte die UPF die Dropships – Hybriden aus Jagdflugzeug, Transportflieger und Senkrechtstarter. Selbstredend bedarf es zur Beherrschung eines derart universellen Kampfgerätes einer detaillierten Unterweisung. Und so lernt Ihr in mehreren Trainingseinheiten Schritt für Schritt den Umgang mit den Dropships. Zuerst geht es an das Meistern des Schwebemodus: Senkrecht starten, landen, drehen, zur Seite schweben und das Üben des Vorwärts- bzw. Rückwärtsfluges stehen auf dem Programm. Erreicht Euer Fluggerät eine bestimmte Geschwindigkeit, dann dürft Ihr via zweimaligem Drücken der Beschleunigungstaste in den Flugmodus wechseln. Das Dropship steuert sich nun wie ein normaler Flieger – betätigt Ihr zweimal den Bremsbutton, befindet Ihr Euch erneut im Schwebezustand. In den weiteren Übungsmissionen erlernt Ihr schließlich den Einsatz der Waffensysteme, das Kommandieren Eurer Wingmen und sogar das Fahren mit einem Panzerwagen – alle Tasten des Controllers werden genutzt, investiert also genügend Zeit in die Übungsaufgaben!

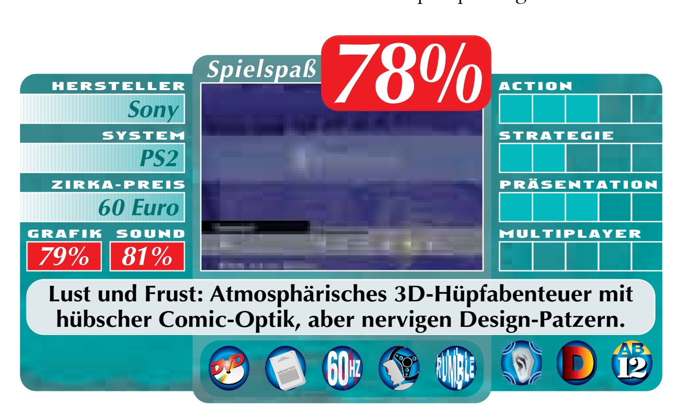
Auf in den Kampf

Ab jetzt wird's ernst. Der erste Einsatz führt Euch ins staubig trockene Libyen, wo Ihr unterteilt in fünf zusammenhängenden Missionen die üblen Machenschaften einer Terrororganisation aufdecken und unterbinden sollt. Zu Beginn läuft die Operation noch planmäßig: Unentdeckt setzt Ihr Bodentruppen zur Erkundung der Lage ab, doch die Sache spitzt sich zu und es kommt zur Eskalation – die Terroristen greifen zu den Waffen und attackieren die UPF-Soldaten.

Beim folgenden Rettungsversuch geratet Ihr in schwere Gefechte, feindliche Raketenabschuss-Fahrzeuge und Kampfhubschrauber setzen Euch arg zu. Mit



Einsatz der Bordkanone: Von der Ladeluke eines Dropships aus feuert Ihr MG-Salven und EMP-Geschosse auf Raketenfahrzeuge.





Treffer! Die oft endlos scheinenden Luftkämpfe sind bei weitem nicht so dynamisch inszeniert wie in der Arcade-Konkurrenz "Ace Combat 4".

dem eingebauten Maschinengewehr (Eure wenig effiziente Primärwaffe), Luft-Boden- und Luft-Luft-Raketen setzt Ihr Euch zur Wehr. Mit der R1-Taste wechselt Ihr dabei zwischen den verschiedenen Raketentypen, via rechtem Analog-Stick zoomt Ihr zudem stufenlos an Eure Widersacher heran. Das Head-Up-Display des Dropships informiert während des Kampfes über Entfernung der Gegner, Position der Feinde und ob Ihr gerade von einem abgefeuerten Geschoss verfolgt werdet. Weitaus wichtiger ist allerdings die Zielerfassung in der Mitte des Bildschirms: Erst wenn die Markierung über einem Feind liegt, lohnt sich der Druck auf den Feuerknopf – bei flinken Jägern kein leichtes Unterfangen!
Und so kommt es im Kampf gegen die Terroristen auch zum Abschuss Eures Dropships. Glücklicherweise bleibt Euer geladener Panzerwagen fahrtüchtig, aufgrund des defekten Maschinengewehrs müsst Ihr jedoch vor den Verfolgern flüchten und auf Verstärkung hoffen. Während Ihr durch vermintes Wüstengelände hoppelt, hält Euch das Hauptquartier via Funk auf dem Laufenden. Nach einigen Kilometern ist das Bord-MG schließlich repariert und Ihr könnt Euch endlich Eurer Häscher erwehren: Ihr klemmt Euch hinter die Kanone und ballert den Rest der Fahrt über via Fadenkreuz auf die Verbrecher. Nachdem Ihr heil im Basislager angekommen seid, erhaltet Ihr für die beispielhafte Leistung ein neues, verbessertes Dropship und setzt zum finalen Gegenschlag an.
Die weiteren Einsätze im dichtbewaldeten Dschungel oder verschneiten Gebirge verlaufen ähnlich turbulent und abwechslungsreich – ein langer und beschwerlicher Weg zum Weltfrieden. *os*

PUH! "DROPSHIP" IST GANZ SCHÖN HARTER TOBAK: Action-Neulinge sollten zur Schonung ihrer Nerven einen weiten Bogen um den knallharten Titel machen. Oftmals fünfzehn Minuten lange Einsätze fordern auch erprobten Kampfpiloten das Letzte ab, manchmal ist der Frust über einen Abschuss kurz vor Ende so groß, dass Ihr wutentbrannt das Pad an die Wand donnert. Wären einige Missionen ausgewogener gestaltet, bliebe unter'm Strich auch mehr Spielspaß übrig. Denn Potenzial hat "Dropship" auf alle Fälle: Flüssige Optik, abwechslungsreiche Aufgaben und eine komplexe, aber durchdachte Steuerung machen ebenso Laune wie die effektvolle Surroundsound-Kulisse. Aufgrund des teilweise völlig überzogenen Schwierigkeitsgrads bleibt der Titel ein Fall für Profis.



Oliver Schultes

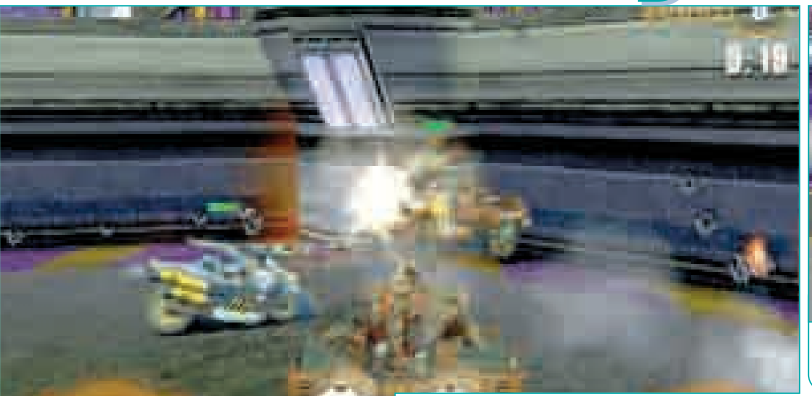


In den blau markierten Landezonen (rechts) setzt Ihr eigene Truppen ab, nach dem Einsatz werdet Ihr vom Chef beurteilt (rechts oben).

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Beyond Games, USA (www.beyondgames.com)

Motor Mayhem



Die beste Taktik fürs gesamte Spiel: Drängt einen Konkurrenten in die Ecke und feuert, was Eure Waffen hergeben.

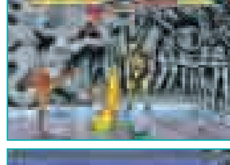


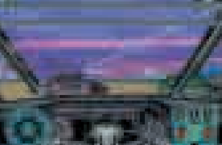
Spezielle Sprungfelder befördern Euch auf eine höhere Ebene oder machen besondere Extras erst erreichbar.

Die amerikanischen Entwickler

Beyond Games haben bislang vier Entwicklungen in ihrer Biographie stehen. Gegründet 1992 von Kris Johnson debütierte das Team mit "Battle Wheels" auf dem Handheld Atari Lynx. Es folgten "Ultra Vortek" für den Jaguar und "Redline" für PC. "Motor Mayhem" ist das erste PS2-Projekt, weitere Produkte für die Sony-Konsole und Microsofts Xbox sind in Arbeit.



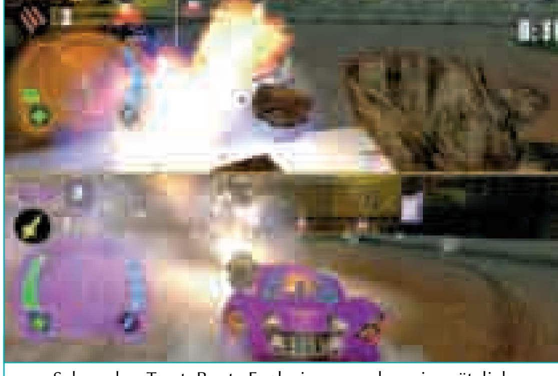




Von oben nach unten: "Battle Wheels" (Atari Lynx), "Ultra Vortek" (Atari Jaguar) und "Redline" (PC).

In der Zukunft lockt weder "Wetten, dass?", "Wer wird Millionär" noch die Fußball-Bundesliga potenzielle Zuschauer vor die Flimmerkiste: Die 'Vehicle Combat League' (VCL) ist das Ereignis für die Menschen, Millionen Anhänger verfolgen das grausame Spektakel regelmäßig am Bildschirm oder live vor Ort in den gewaltigen Arenen. Eine Horde todesmutiger Teilnehmer tummelt sich dabei in futuristischen Manegen, jeder in seinem eigenen, individuell präparierten Vehikel.

Ihr schlüpft natürlich in die Haut eines solchen furchtlosen Recken: Je nach Pilot (acht stehen zu Beginn zur Wahl) unterscheiden sich die Gefährte in Beschleunigung, Schildstärke, Wendigkeit und Spezialattacken. Letztere führt Ihr während des Kampfes mit einer festgelegten Tastenkombination aus – so schleudert Ihr u.a. vernichtende Minen oder superstarke Schüsse auf die Feinde. Habt Ihr Euch mit den Feinheiten Eures Piloten vertraut gemacht, tretet Ihr in drei Spielmodi zum Kampf an: Für die schnelle Runde zwischendurch bietet sich die 'Quick Start'-Variante an, in der Ihr gegen bis zu sechs CPU-Konkurrenten um die meisten Abschüsse ringt. Weitaus aufwändiger gestaltet sich dagegen der Karriere-Modus: Mit dem Gladiator Eurer Gunst dürft Ihr in entweder in Variante Eins ('Eliminator') um den letzten Überlebenden, in Variante Zwei ('Deathmatch') um Zähler oder in Variante Drei ('Endurance') auf Zeit spielen.



Schwacher Trost: Bunte Explosionen und zwei zusätzliche CPU-Gegner schmücken den ruckligen Zweispieler-Modus.

Habt Ihr eine Runde überstanden, folgt die nächste Arena mit bissigeren Konkurrenten. Am Ende erwartet Euch schließlich das Duell gegen den bisherigen Rekordinhaber – bei Erfolg locken freispielbare Arenen und andere Goodies. Wer lieber gegen einen menschlichen Gegner antritt, zockt den Multiplayer-Modus.

Allen Varianten gemein ist der explosive Spielablauf: Mit dem aufrüstbaren Maschinengewehr als Standardwaffe und knapp einem Dutzend aufsammelbarer Sekundärwummen (u.a. zielsuchende Raketen, Plasmakanonen und Mörsergranaten) ballert Ihr auf alles, was sich bewegt. Für zusätzliche Finesse sorgen zerstörbare Arenenwände, Sprungfelder, die Euch auf höhere Ebenen befördern oder Warp-Tore, die Euch an eine andere Stelle des Levels beamen. *os*

WÄHREND "TWISTED METAL: BLACK" mit ausladenden Kampfarenen, cleveren Gegnern, flüssiger Optik und coolem Endzeitambiente glänzt, frustriert "Motor Mayhem" durch ruckelnde Grafik, fast schon strohdumme CPU-Konkurrenten und chaotischen Spielablauf. Tummeln sich mehr als drei Fahrzeuge in den Arenen, werden gezielte Aktionen zum Glücksspiel: Oftmals sind die Levels so verwinkelt, dass Euch nur der Nahkampf als Alternative bleibt – schiebt den Feind in eine Ecke und haltet kräftig drauf. Und das Beste: Er lässt es auch noch mit sich geschehen! Ist am Ende nur noch ein Gegner übrig, artet die Sache in lustiges 'im Kreisdrehen' aus, da Euch der Konkurrent ständig am Hintern klebt. "Motor Mayhem" taugt nur für ganz wenige destruktive Minuten.

Oliver Schultes



HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	66%
SOUND	54%
Spielspaß	50%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Chaotische Zerstörungsorgie in futuristischem Gewand: Ruckel-Optik und doofe CPU-Gegner nerven gewaltig.

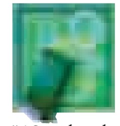


In den poppig gestalteten Menüs erfahrt Ihr auf Wunsch mehr über die Charaktere und wählt die Zahl der Gegner

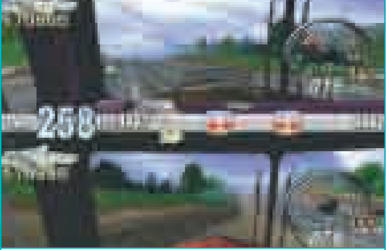
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: AM2, JAPAN (WWW.SEGA-AM2.CO.JP)

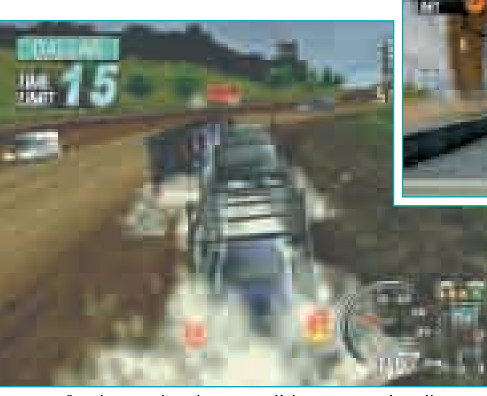
18 Wheeler



On the road again: Nach dem Dreamcast kommt nun auch die PS2 in den Genuss von Segas Arcade-Portierung "18 Wheeler: American Pro Trucker". Mit einem von fünf tonnenschweren Sattelschleppern müsst Ihr eine frei wählbare Fracht in vier Etappen quer durch die USA schippern. Liefert Ihr die Ladung innerhalb des Zeitlimits und ohne Schaden ab, winkt als Belohnung ein dickes Bündel Dollarnoten. Im Kampf gegen die Uhr behindert Euch nicht nur dichter Highway-Verkehr, auch die Natur macht Euch mit Steinschlag und Wirbelstürmen das Trucker-Leben schwer. Zu allem Überfluss müsst Ihr Euch mit einem skrupellosen Brummi-Konkurrenten herumschlagen. Kommt Ihr vor ihm ins Ziel, winken nützliche Boni wie eine lautere Hupe oder ein stärkerer Motor. Wer sein Geschick im Umgang mit den PS-Monstern beweisen will, versucht sich in kniffligen Einparkübungen. Vier Rundkurse laden zur Punkteattacke und der Zweispieler-Splitscreen schließlich zu hitzigen Trucker-Duellen mit Freunden. *os*



Positiv: Im spannenden Zweispieler-Modus herrscht reger Verkehr. Negativ sind die teils heftigen Slowdowns.



Von außen bewundert Ihr nette Effekte wie Staubwolken und das Wackeln Eurer Ladung

Im Führerhaus ziehen hin- und herschwingende Ketten die Blicke auf sich

Beim Einparken kosten Berührungen mit der Umgebung wertvolle Sekunden

AUCH AUF DER PS2 MACHT SEGAS BRUMMI-SPEKTAKEL LAUNE – zumindest eine halbe Stunde lang. Denn spätestens dann habt Ihr die vier spaßigen Etappen geknackt und die Motivation rauscht in den Keller. Daran ändern auch die kniffligen Einparkübungen, der spannende Zweispieler-Modus und die authentische Force-Feedback-Unterstützung wenig. Darüber hinaus hat sich in der PS2-Umsetzung die Optik merklich verschlechtert: Deutlichere Pop-Ups, geringere Sichtweite, dezent verwaschene Texturen und teils heftige Slowdowns im Zweispieler-Modus zeugen von schlampiger Dreamcast-Portierung. Eigentlich hätten die Entwickler genügend Zeit für Verbesserungen und Erhöhung des Umfangs gehabt – so taugt "18 Wheeler" leider nur für einige Runden zwischendurch.

Oliver Schultes

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	55 Euro
GRAFIK	67%
SOUND	61%

Spielspaß 69%

Authentischer Trucker-Renner mit spaßigem, aber viel zu kurzem Arcade-Modus und durchwachsener Optik.





ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

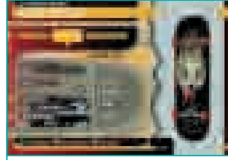
ANDERE VERSIONEN
Die Dreamcast-Fassung wurde in MAN!AC 5/2001 mit 70% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: KONAMI, JAPAN (WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

ESPN X-Games Skateboarding

Schraube locker?

Während Ihr bei "Tony Hawk's" nur minimal am eigenen Skateboard schrauben könnt, lässt Euch "ESPN X-Games Skateboarding" viele Freiheiten. Vor jedem Run verändert Ihr Kurvenradius, Geschwindigkeit und Sprunghöhe (Ollie). Nur durch eifriges Ausprobieren holt Ihr durch Justierung der Achsenstellung, Rollen- und Kugellagerwahl das Optimum auf jeder Strecke heraus. Allerdings wird die etwas bockige Steuerung dadurch nicht entschärft.



Egal, wie Ihr den Wendekreis Eures Skateboards verändert: Die Steuerung bleibt hakelig.

Die Konkurrenz folgt auf dem Fuße: Kurz nachdem Activision seinen Trendsport-König auf die PS2 losgelassen hat, kontert Konami mit einem Skateboard-Titel aus seiner 'ESPN X-Games'-Reihe.

Mit einem von acht Original-Profis tretet Ihr bei den X-Games an – entweder in der Halfpipe oder einem Rampenpark. Pro Disziplin müsst Ihr drei Durchgänge fahren, wobei die besten zwei von den Punkterichtern gezählt werden. Da bei den X-Games nur eine einzige Rampe und ein Park als Wettkampfort dienen, spendiert Konami einen zusätzlichen Arcade-Modus. Hier treibt Ihr wie in "Tony Hawk's" Euer Unwesen und erledigt zahlreiche Aufgaben, um insgesamt sechs Level freizuspielen. So müsst Ihr innerhalb des Zeitlimits sechs Checkpoint-Symbole finden, Fünf- bis Zehnfach-Kombinationen hinlegen oder Highscores brechen – egal ob im Museum, einer Ruine oder dem Gangster-Getto, die Aufgaben gleichen sich beinahe immer. Tricks führt Ihr wie gehabt mit Buttons und Richtungstasten aus, diffizilere Manöver erfordern gekonnten Umgang mit dem Analogstick: Für einen McTwist müsst Ihr den Knüppel zweimal um 360° drehen, damit Euer Profiskater selbiges um die eigene Achse tut. Wer lieber mit heftigen Grind-Kombos zu Punktefreuden kommen möchte, hat bei Konamis Skaterei schlechte Karten: Zwar könnt Ihr leicht von Geländer zu Geländer springen, ein Manual lässt sich aber nur schwer zwischenschieben. Denn Euer Skater bleibt nur auf der Vorder- oder Hinterachse, wenn Ihr den Button permanent gedrückt haltet – ein Umgreifen auf den Sprungknopf ist somit kaum möglich. Egal wie Ihr die Punkte zusammenbekommt: Die dreiteilige Leiste füllt sich durch Eure Anstrengungen kontinuierlich. Unter Leerung des wachsenden Balkens führt Ihr entweder ein kleines Special aus, das ein Drittel der Energie kostet, oder wartet, bis Ihr einen knackigen Supermove hinlegen könnt. Wer sich mit einem Kumpel im Trick-Wettbewerb messen will, tritt auf dem Trainingskurs im Splitscreen an. Im X-Games-Modus müsst Ihr dagegen abwechselnd an den Start. *sb*



Vom 900° bis zum McTwist: Mit Altmeister Bob Burnquist zeigt Ihr den Kiddies, wer in der Königsdiziplin 'Halfpipe' das Sagen hat.



Mickriger Multiplayer-Modus: Nur auf dem kleinen Trainingskurs wird im Splitscreen gefahren – bei den X-Games tretet Ihr nacheinander an.

KEIN TRENDSPORTMEISTER: Der Konami-Ansatz kann mit "Tony Hawk's Pro Skater 3" vor allem in puncto Handhabung nicht mithalten. Nur widerwillig fährt Euer Profi um die Kurven, bei den Tricks gibt's Ungereimtheiten: Manchmal wird ein Manöver überhaupt nicht ausgeführt, ein andermal 'merkt' sich das Spiel eine Tasteneingabe und Ihr landet dadurch unfreiwillig auf der Nase. Zudem herrscht beim Manöverrepertoire Ebbe, Ihr habt nur einen Bruchteil bekannter Tricks zur Wahl. Der einzig echte Höhepunkt von "ESPN X-Games Skateboarding" ist die Halfpipe: Dank 'X-Games'-Lizenz kommt in der Königsdisziplin der Skater vom TV bekanntes Wettkampf-Feeling auf. Wer abseits von "Tony Hawk's" skaten will, spielt mal Probe.

Ulrich Steppberger





Sammelt Ihr während einer Kombo ovale Symbole, erhaltet Ihr mehr Punkte und einen zusätzlichen Multiplikator.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Kalisto, Frankreich (www.kalisto.com)

New York Race

'Inspired by The Fifth Element' prangt auf dem Cover von "New York Race": Zwar ist von der Handlung und den Hauptfiguren aus Luc Bessons Klassiker praktisch nichts zu sehen, aber die Schwebevehikel und das futuristische Großstadtszenario haben durchaus Ähnlichkeit mit dem Vorbild.

Als Pilot eines autoähnlichen Flitzers tretet Ihr in einem Dutzend Rennen durch mehrere Gebiete der City an. Da Ihr schwebt, könnt Ihr praktisch im ganzen Luftraum rasen, allerdings kommen Euch häufig die Kontrahenten oder verwinkelte Bauten in die Quere. Den Gebäuden geht Ihr am besten mit Hilfe der vier Schultertasten aus dem Weg, so könnt Ihr nämlich als Zusatz zur normalen Lenkung noch vertikal und horizontal ausweichen. Den Gegnern zeigt Ihr per Extraeinsatz, wer der bessere Pilot ist: Schutzschilder und Turbos sind nicht-aggressive Hilfsmittel, während eine Geschwindigkeits-zehrende Wasserblase und fiese Feuerbomben die anderen Fahrer ausbremsen. *us*

Im Splitscreen seht Ihr zwar zu zweit in die Röhre, mehr Spaß macht die Raserei aber trotzdem nicht.

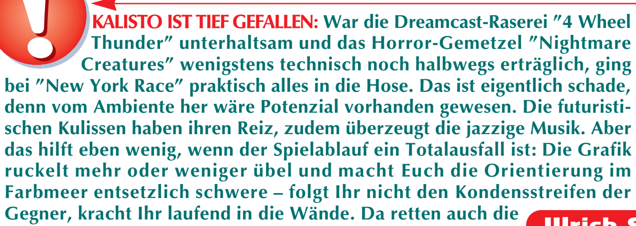


Einflug ins Rotlichtviertel: Viel Zeit für das Betrachten der aufreizenden Werbetafeln habt Ihr nicht.

Rechts bruzzelt was: Ignoriert die Gefahrenherde besser großräumig.

Lizenz-Fluch?

"Das fünfte Element" wartet noch immer auf eine gelungene Umsetzung: Das neben "New York Race" bisher einzige Spiel zum Film war 1998 ein schwacher "Tomb Raider"-Clone auf der PSone (46% in MAN!AC 11/98).



KALISTO IST TIEF GEFALLEN: War die Dreamcast-Raserei "4 Wheel Thunder" unterhaltsam und das Horror-Gemetzel "Nightmare Creatures" wenigstens technisch noch halbwegs erträglich, ging bei "New York Race" praktisch alles in die Hose. Das ist eigentlich schade, denn vom Ambiente her wäre Potenzial vorhanden gewesen. Die futuristischen Kulissen haben ihren Reiz, zudem überzeugt die jazzige Musik. Aber das hilft eben wenig, wenn der Spielablauf ein Totalausfall ist: Die Grafik ruckelt mehr oder weniger übel und macht Euch die Orientierung im Farbmeer entsetzlich schwere – folgt Ihr nicht den Kondensstreifen der Gegner, kracht Ihr laufend in die Wände. Da retten auch die lauen Extras nichts mehr: Finger weg!

Ulrich Steppberger

HERSTELLER: Wanadoo
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 40% SOUND: 71%

Spielspaß 35%

Schade um das coole Szenarilo: Konfuse, unübersichtliche und vor allem arg rucklige Zukunftsraserei.

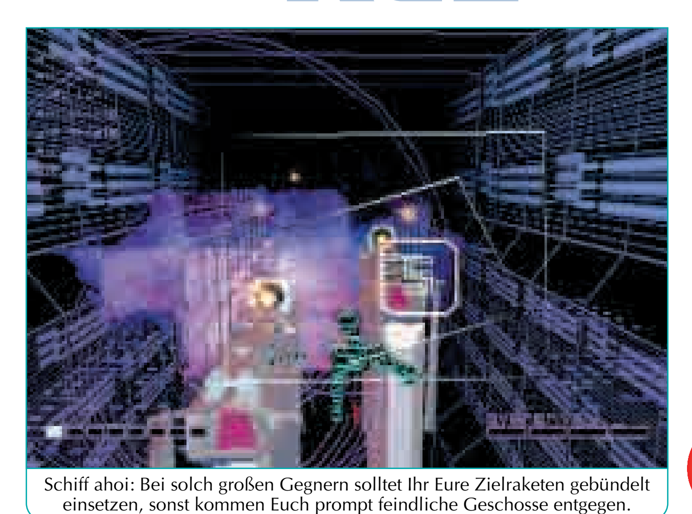


ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

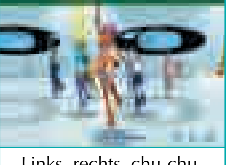
ENTWICKLER: UGA, JAPAN (WWW.SEGA.COM)

Rez


Schiff ahoi: Bei solch großen Gegnern solltet Ihr Eure Zielraketen gebündelt einsetzen, sonst kommen Euch prompt feindliche Geschosse entgegen.

Musik im Mittelpunkt:

Schon früher spielte die Klangkulisse bei UGA-Titeln eine wichtige Rolle: Das skurrile Tanzspiel "Space Channel 5" gefiel neben der schicken Optik besonders durch die beschwingten Songs, mit denen die sexy Reporterin Ulala gegen grimmige Morolians antrat.

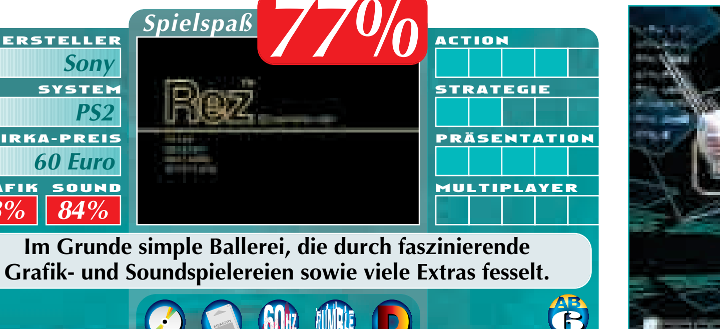

Links, rechts, chu-chu-chu: Ulala zeigt demnächst auch auf der PS2 ihre Tanzkünste.

Nanu – wieso wird der Test einer Umsetzung ("Rez" für den Dreamcast bewerteten wir bereits in der letzten Ausgabe) nochmal mit einem größeren Seitenumfang bedacht? Der Grund ist schnell erklärt: Das ungewöhnliche Experiment aus dem Hause Sega verdient einfach mehr Beachtung, als ihm letztes Mal aus Platzmangel zuteil wurde. Außerdem stellt "Rez" praktisch ein Ende und einen Anfang dar: Die psychedelische Ballerei wird die wohl letzte europäische Dreamcast-Veröffentlichung sein und gehört zeitgleich zu den ersten PS2-Spielen, die von Sega direkt kommen:
Eingebettet in einen Farb- und Tonrausch fliegt Ihr bei "Rez" auf einem vorgegebenen Pfad durch vier abstrakte Levels und entledigt Euch anrückender Feinde durch den geschickten Einsatz von Lenkwaffen. Bis zu acht Gegner sind zugleich anvisierbar und werden durch Loslassen des Feuerknopfs atomisiert – je mehr Ihr auf einmal erwischt, desto schneller steigt Euer Punktekonto und umso heftiger wird die begleitende Trance-Musik von Euren Aktionen beeinflusst. Außerdem erhascht Ihr gelegentlich kosmische Extras wie futuristische Smartbombs und Energie, mit deren Hilfe sich Eure äußere Form weiterentwickelt und Ihr mehr Treffer verkraftet.
Habt Ihr durch konsequentes Abballern aller Gegner inklusive der imposanten Obermotze die Standard-Spielstufen ausreichend 'analysiert', landet Ihr in einer abschließenden, besonders langen fünften Welt und später sogar im prall mit Extraoptionen gefüllten 'Beyond': Neben einem versteckten Bonus-Abschnitt bekommt Ihr's hier u.a. mit einem Endgegner-Marathon zu tun, spielt durch das Erreichen von Rekordpunktzahlen neue Farbschemas für die Levels frei oder trefft unverhofft auf alte Bekannte aus UGAs vorherigen Werken... *us*

Schlicht, aber schön: Das vorwiegend in Grautönen gehaltene fünfte Szenario gefällt durch futuristische Landschaften und den ausgeklügelten Schlusskampf.

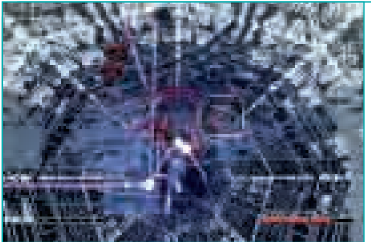
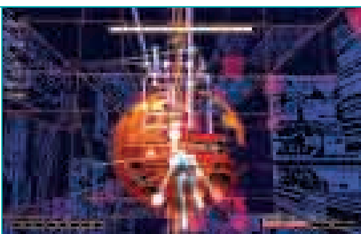
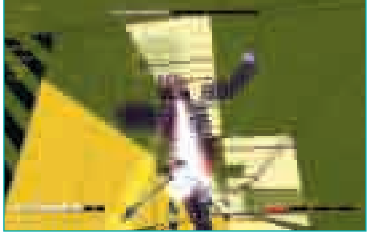
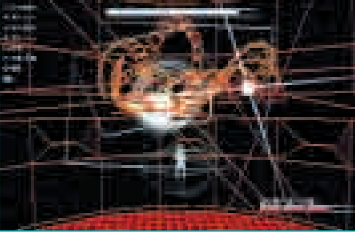
EINEIIGE ZWILLINGE: Ob auf dem Dreamcast oder der PS2, "Rez" ist auf beiden Systemen praktisch identisch, selbst der liebgewonnene 60-Hertz-Modus schaffte den Sprung auf die Sony-Konsole. Zudem habt Ihr hier dank Dual Shock stets ein rüttelndes Pad, was den famosen Trip durch die psychedelischen Welten noch einen Schuss berauschender macht. Lasst Euch vom so schlicht anmutenden Spielprinzip nicht abschrecken: Zwar steckt in der Tat nicht viel mehr hinter "Rez" als ein einfaches Ballerspiel, dessen Hauptidee kräftig bei "Raystorm" und "Panzer Dragoon" abgekupfert wurde. Doch die bombige Präsentation übt einen gewaltigen Reiz aus: Da jede Eurer Aktionen sich direkt auf den prickelnden Sound und teilweise sogar die abstrakte Grafik auswirkt, ist kein Match wie das andere. Die gewaltigen Endgegner laden zu nervenaufreibenden Duellen ein, zudem werden Eure Anstrengungen mit zahlreichen Extras belohnt: Bis sämtliche 'Beyond'-Optionen verfügbar sind, vergeht einige Zeit. Wer Lust auf ein ungewöhnliches Spielerlebnis hat, sollte sich "Rez" unbedingt mal anschauen.

Ulrich Steppberger





Schicke Extras im 'Beyond'-Modus: Die 'Lost Area' (links) und die beruhigende 'Trance Mission' (oben).





Zwischen- und Endgegner sind bei "Rez" ein Spektakel für sich: Gerade in den späteren Levels müsst Ihr die abstrakten Schurken meist in mehreren Formen bekämpfen, da sie sich nach einigen Treffern kurzerhand in noch stärker geschützte Konstruktionen verwandeln.

ANDERE VERSIONEN
Die Dreamcast-Fassung erhielt in MAN!AC 1/2001 ebenfalls 77% Spielspaß. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: PSYKIO, JAPAN (WWW.CAPCOM.COM)

Cannon Spike





Ob alleine in der Zombie-Straße (oben) oder gemeinsam gegen den Obermotz: Bei "Cannon Spike" ist Dauerfeuer angesagt.

Rätsel unserer Zeit: Wieso erscheinen Titel wie Capcoms "Cannon Spike" erst am Ende des Dreamcast-Lebenszyklus, wenn die potenzielle Käuferschaft sowieso jeden Tag kleiner wird? Die verbliebenen Fans erwartet immerhin der Action-Einsatz liebgewonnener Helden, so z.B. die beiden "Street Fighter" Cammy und Charlie, der stolze Ritter Arthur aus "Ghosts'n'Goblins" oder Hüpfveteran "Mega Man". Das illustre Grüppchen hat sich nämlich zusammengetan, um tatkräftig die obligatorische Alien-Invasion abzuwehren. Zu diesem Zweck schnappt Ihr Euch Euren Lieblingshelden (und engagiert bei Vorhandensein einen zweiten menschlichen Mitstreiter), um Euch in Folge ins Getümmel zu werfen: Ihr seht das Schlachtfeld von oben und steuert Euren Recken frei über den Bildschirm, während sich aus allen Richtungen Feinde auf Euch stürzen. Diese eliminiert Ihr mit je zwei verschiedenen Schlag- und Schussvarianten: Letztere zischen bei gedrücktem Knopf in die ursprüngliche Richtung weiter, während Ihr gegnerischen Attacken ausweicht. Für dicke Brocken wie die häufigen Zwischen- und Endbosse setzt Ihr die knapp bemessene Superwaffe ein und nutzt eine Zielautomatik – allerdings hält die nur kurz vor und muss laufend neu aufgeschaltet werden. *us*

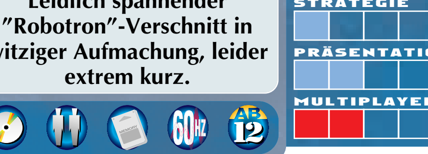
***NICHT BLINZELN:* Eins kann man "Cannon Spike" getrost zugestehen – dass der Spielablauf eigentlich ziemlich schlicht ist, merkt Ihr beim Durchspielen beinahe nicht. Denn bis Euch dieser Umstand richtig auffällt, seid Ihr sowieso schon beim letzten Endgegner angekommen. Die akzeptable Automaten-Umsetzung ist nämlich rekordverdächtig kurz, mangels interessanter Extras jenseits einer Galerie hält sich daher die Motivation zu längeren Spielesessions in Grenzen. Zusammen mit kleinen Mängeln wie der ständig zu erneuernden Zielaufschaltung und dem unübersichtlichen Gegner-Gewusel vor Anrücken des obligatorischen Obermotzes, wird "Cannon Spike" zu schnell nervig. Lediglich die witzige Aufmachung mit den bekannten Charakteren überzeugt, aber das ist zu wenig für's Geld.**

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	45 Euro
GRAFIK	74%
SOUND	57%

Spielspaß 54%

Leidlich spannender "Robotron"-Verschnitt in witziger Aufmachung, leider extrem kurz.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant, den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 2/2001 (ebenfalls mit einer Wertung von 54% Spielspaß).

«WELCOM TO M WOR

0:10

360 INDY NOSEBONE

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

ACTIVISION O2 SPORTS REVOLUTION

Komplett in Deutsch!

Score: 0 0:52

VARIAL INVERT TO FAKIE 2.750

So hast du Tony Hawk noch nie erlebt!

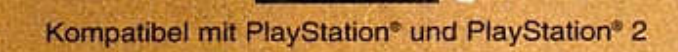
PlayStation

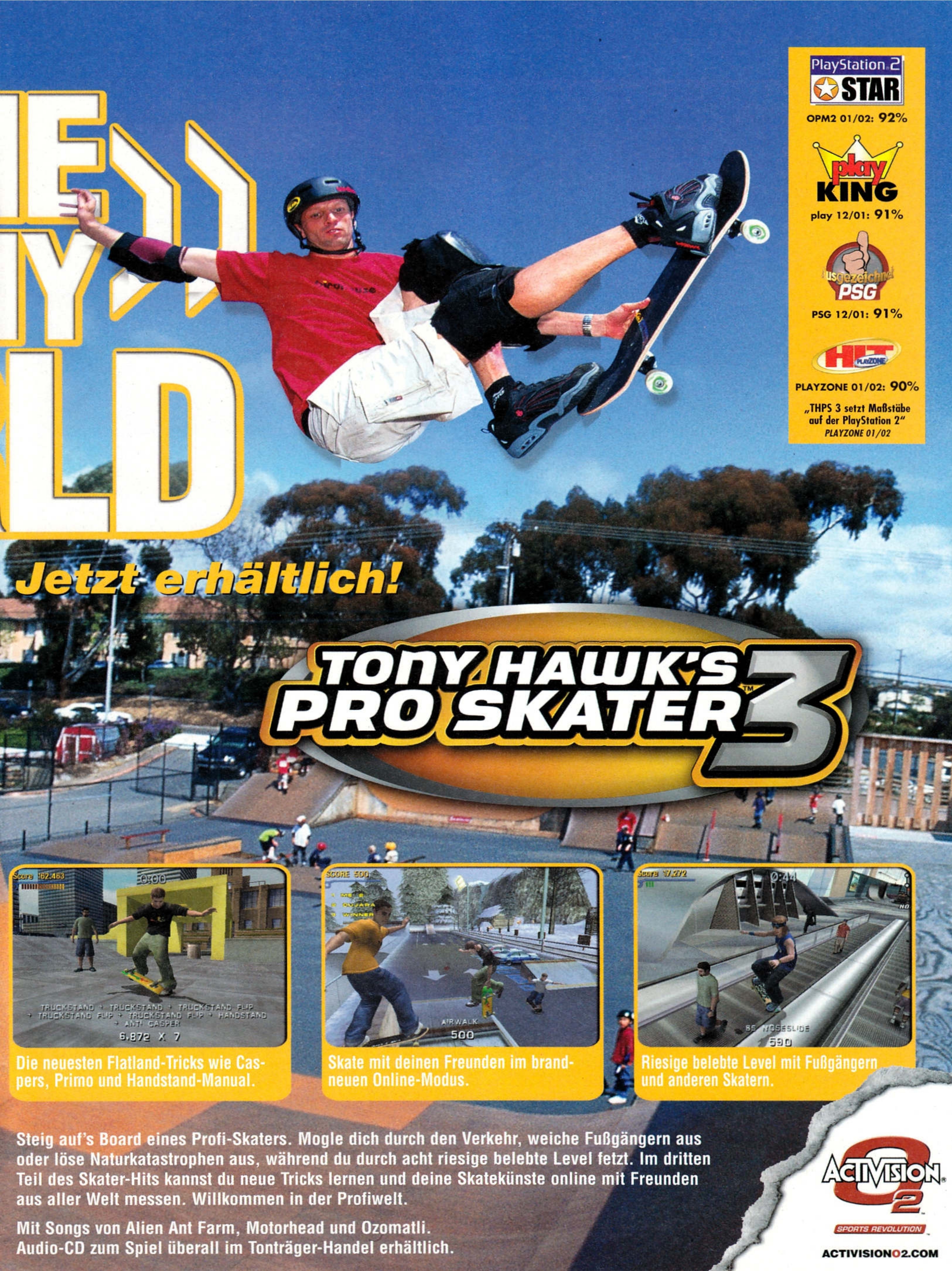
PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE





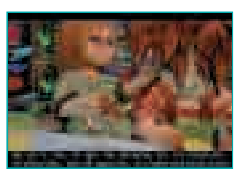


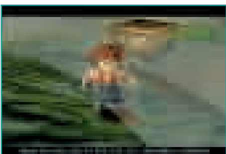
PlayStation 2
STAR
OPM2 01/02: 92%
play
KING
play 12/01: 91%
PSG
PSG 12/01: 91%
PLAYZONE 01/02: 90%
„THPS 3 setzt Maßstäbe auf der PlayStation 2"
PLAYZONE 01/02
Jetzt erhältlich!
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Die neuesten Flatland-Tricks wie Caspers, Primo und Handstand-Manual.
Skate mit deinen Freunden im brandneuen Online-Modus.
Riesige belebte Level mit Fußgängern und anderen Skatern.
Steig auf's Board eines Profi-Skaters. Mogle dich durch den Verkehr, weiche Fußgängern aus oder löse Naturkatastrophen aus, während du durch acht riesige belebte Level fetzt. Im dritten Teil des Skater-Hits kannst du neue Tricks lernen und deine Skatekünste online mit Freunden aus aller Welt messen. Willkommen in der Profiwelt.
Mit Songs von Alien Ant Farm, Motorhead und Ozomatli.
Audio-CD zum Spiel überall im Tonträger-Handel erhältlich.
ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION
ACTIVISIONO2.COM

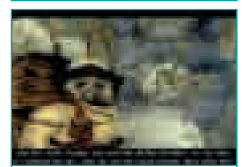
ENTWICKLER: In Utero, Frankreich (www.eviltwin-thegame.com)

Evil Twin Cyprien´s Chronicles

Problemkind Synchronisation:
Eigentlich ist es ja löblich, dass Spiele in der entsprechenden Landessprache erscheinen. Im Falle von "Evil Twin" ist die Eindeutschung jedoch alles andere als professionell: So müsst Ihr Euch ständige Wortwiederholungen, Sätze ohne Sinn und einige fürchterliche Stimmen gefallen lassen. Vor allem Hauptfigur Cyprien ist mit emotionsloser Sprache und seltsamer Betonung ein leuchtendes Negativbeispiel.







Noble Absicht, aber leider misslungen: Die Eindeutschung ist alles andere als gelungen.

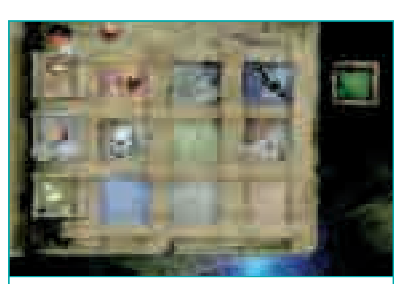


Der individuelle Grafikstil verpasst dem Jump'n'Run-Abenteuer ein besonderes Flair. Leider stören häufige Ruckler das Comic-Ambiente.

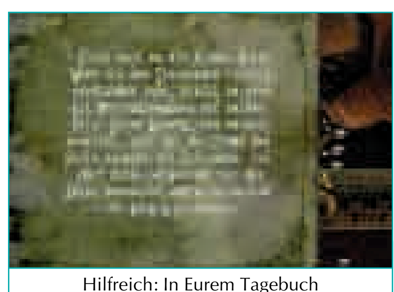
Waisenkind Cyprien ist ein trotziger, meist mies gelaunter Junge. Am liebsten verkriecht er sich in seinem Zimmer und schwelgt in seinen Traumwelten. Dort ist er der Superheld, keiner kann ihm was anhaben. An seinem zehnten Geburtstag werden die harmlosen Träumereien allerdings bittere Realität: Als Cyprien die Überraschungsparty seiner Freunde platzen lässt und sich in seinem Zimmer einschließt, saugt ihn eine unbekannte Macht in die albtraumhafte Welt Undabed. Das einst blühende Land wurde vor nicht allzu langer Zeit von einer gigantischen Flutwelle überrollt, nur Loren Darith (ein riesiger schwarzer Turm) überstand die Katastrophe unbeschädigt. Wer ist für dieses Desaster verantwortlich und welche Rolle spielen der Waisenjunge und seine vier Freunde?

Geburt eines Superhelden

In der Haut von Cyprien müsst Ihr fortan das Geheimnis von Undabed lüften. Zur Seite steht Euch dabei Elefant Wilbur, der an einigen Stellen unvermittelt auftaucht und mit Ratschlägen weiterhilft. Darüber hinaus übernimmt der seltsame Geselle das Sichern des Spielstandes, vorausgesetzt Ihr habt vorher ein Kamerasymbol gefunden.
Unter Wilburs Anleitung macht Ihr dann auch die ersten Schritte in der düsteren 3D-Welt: Wie gehabt manövriert Ihr den Helden mit dem Analog-Stick durch die Polygon-Szenarien, hüpft über unzählige Plattformen, sammelt diverse Items ein, feuert auf Tastendruck mit der Schleuder auf Feinde oder verwandelt Euch in SuperCyp, Cypriens Superhelden-Ego. Im Verlauf des Abenteuers ergattert Ihr für die Holz-Zwille unterschiedliche Spezial-Munition, mit der Ihr bestimmte Maschinen aktiviert, Feinde kurzfristig einfriert oder über Ecken schießt. In der Gestalt



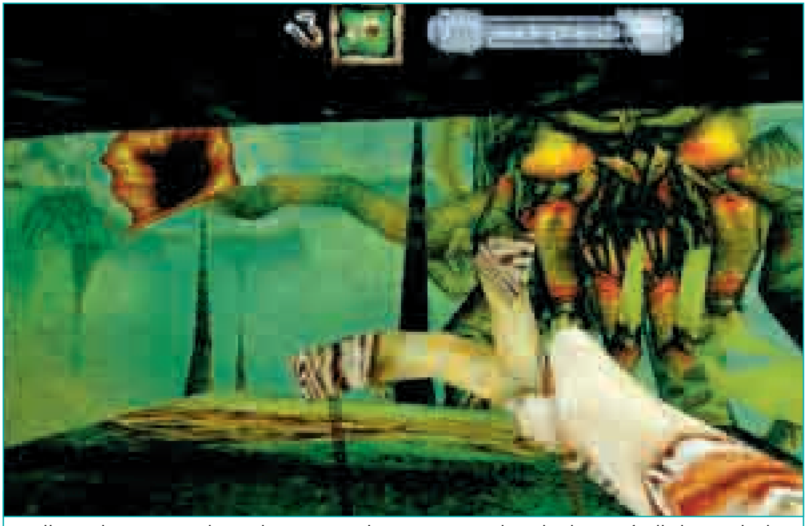
Im übersichtlichen Inventar-Menü wechselt Ihr Gegenstände oder springt auf Knopfdruck in einen anderen Abschnitt



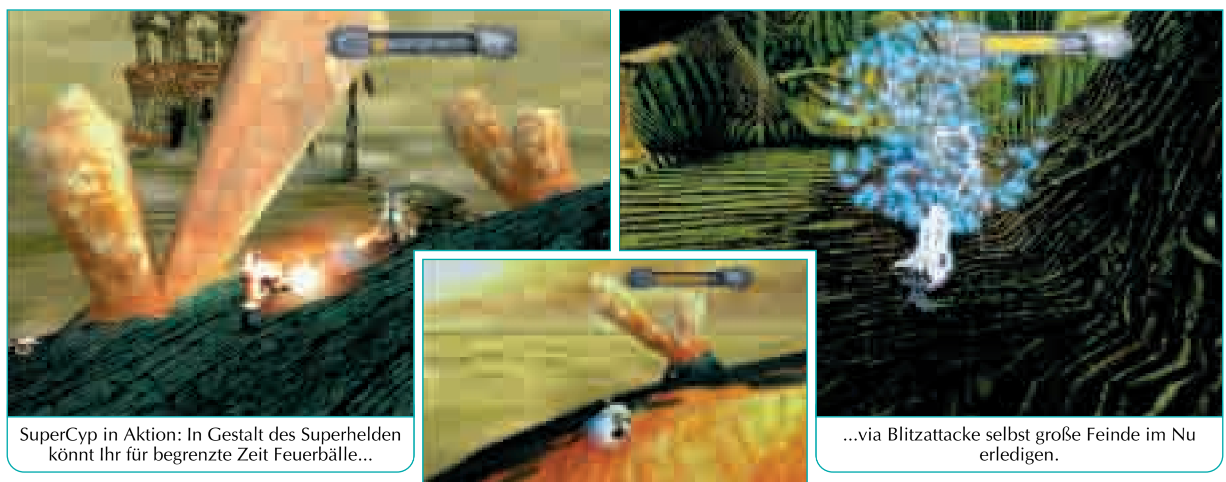
Hilfreich: In Eurem Tagebuch findet Ihr wichtige Hinweise über das nächste Missionsziel.



Nur mit den Leuchtpilzen in der Hand schafft Ihr den gefährlichen Weg zur goldenen Spinne



Volle Deckung: Unter dem Schutz eines Felsvorsprunges nehmt Ihr die empfindlichen Teile des Wurzel-Zwischenbosses ins Visier.



SuperCyp in Aktion: In Gestalt des Superhelden könnt Ihr für begrenzte Zeit Feuerbälle...

...verschießen, wie ein Derwisch durch die verschwimmende Landschaft fegen oder...

...via Blitzattacke selbst große Feinde im Nu erledigen.

von SuperCyp stehen Euch schließlich besondere Kräfte und Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung: Mit einem konzentrierten Energiestrahl erledigt Ihr Feinde auf einen Schlag, via Feuerball sprengt Ihr Holztüren und ein Turbo-Boost lässt Euch schneller laufen bzw. weiter springen.

Der Weg nach Loren Darith

All diese Fähigkeiten müsst Ihr in den acht ausladenden Welten clever einsetzen. Der Weg zum dunklen Turm führt Euch u.a. auf die zweigeteilte Insel der Demis, durch ein Dschungelgebiet beherrscht von einem riesigen Baum, in ein gewaltiges Holzschiff und sogar in ein obskures Klassenzimmer. Jeder Abschnitt ist wiederum in verschieden umfangreiche Unter-Levels eingeteilt, nur wenn Ihr dort alle Aufgaben löst, öffnet sich der Weg in die nächste Welt. Zu Euren Missionen gehört beispielsweise das Finden von Personen und Gegenständen, das Ausschalten von dicken Zwischenbossen oder das banale Erreichen des Ausgangs.

Die meiste Zeit seht Ihr Cyprien dabei über die Schulter, via rechtem Analog-Stick dreht Ihr die virtuelle Kamera nach Eurem Gusto und verschafft Euch dadurch wie in "Jak and Daxter" einen besseren Überblick. An einigen Stellen wechselt die Perspektive jedoch in eine starre Seitenansicht, um Euch bestimmte Hüpfsequenzen zu erleichtern. Dabei ziehen die französischen Entwickler alle Jump'n'Run-Register der letzten fünf Jahre: Bewegliche Plattformen, Kolben, die Euch von einem schmalen Sims stoßen, einstürzende Brückenteile, sich öffnende und schließende Kanonenluken oder das Herumturnen in überdimensionalen Zahnrädern – Hüpfspiel-Fans erleben in "Evil Twin" zahlreiche Déja-Vus.

Für weitere Abwechslung sorgen diverse Items wie z.B. fluoreszierende Pilze. Einmal gefunden, erleuchtet Ihr mit diesem Hilfsmittel die nähere Umgebung. Nur mit diesem Goodie könnt Ihr Euch durch das mit tödlichen Abgründen durchzogene Wurzelgeflecht des gigantischen Baumes schlagen. Dort findet Ihr wiederum eine kleine goldene Spinne, die Euch den Weg in den nächsten Abschnitt öffnet – fehlt Euch ein Gegenstand, steckt Ihr erstmal fest.

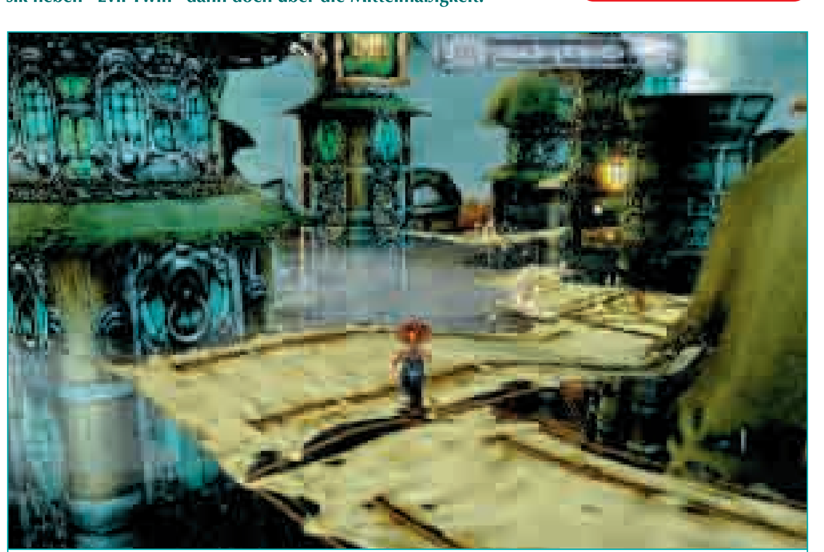
Habt Ihr schließlich alle Widrigkeiten gemeistert, erwartet Euch der große Showdown in Loren Darith – und eine ganz dicke Überraschung... *os*

Entwickler

***In Utero** ist Teil des französischen Unternehmens Mater Machina. Die 1994 gegründete Firma besteht aus drei unterschiedlichen Geschäftsbereichen: 'Game D-Vision' für Videospiele, 'Design D-Vision' für Verlag, Webdesign und hochauflösende Computergrafiken sowie 'Noise D-Vision' für Musikbearbeitung bzw. Ton/Musikausstattung. Neben der Entwicklung von "Evil Twin" zeichnen die Franzosen auch für die Produktion der PC-Titel "Odyssey" und "Jekyll & Hyde" (Cryo) verantwortlich.*

VERSCHENKTES POTENZIAL: "Evil Twin" hat alle Voraussetzungen für ein hochkarätiges Jump'n'Run-Abenteuer, doch allzu viele nervige Schlampereien und Design-Patzer vergällen Euch den Spaß an dem stimmungsvollen Comic-Ambiente. Unsichtbare Kanten, die Euch beim Hüpfen behindern, eine störrische Kamera, die schon mal einen Baumstamm statt den Helden ins Visier nimmt, fast schon unendlich scheinende, extrem harte Sprungabschnitte, rucklige Optik und eine miserable Synchronisation bringen selbst den geduldigsten Zocker zur Weißglut. Allerdings hat die französische Entwicklung auch ihre positiven Seiten: Fantasievolles Leveldesign, abgefahrene Charaktere und atmosphärische Musik heben "Evil Twin" dann doch über die Mittelmäßigkeit.

Oliver Schultes



Ein Spaziergang durch Folkhausen ist gefährlich: Hinter jeder Ecke kann ein Fan des jungen Superhelden lauern und Euch zu Tode knuddeln.



Uhrwerk Orange: Ein wichtiges Item ist an der Spitze einer riesigen, zahnradbetriebenen Maschine versteckt.

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	71%
SOUND	73%
Spielspaß	64%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

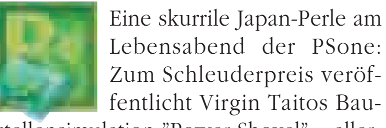


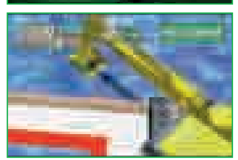
Lust und Frust: Atmosphärisches 3D-Hüpfabenteuer mit hübscher Comic-Optik, aber nervigen Design-Patzern.

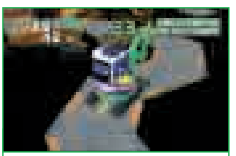
ANDERE VERSIONEN
Eine Dreamcast-Umsetzung ist in Arbeit.

ENTWICKLER: Taito, Japan (www.vid.de)

Power Diggerz







Mini-Marathon: Unter Zeitdruck zerstört Ihr ein Auto, fischt Schildkröten oder fahrt über schmale Pfade.

Eine skurrile Japan-Perle am Lebensabend der PSone: Zum Schleuderpreis veröffentlicht Virgin Taitos Baustellensimulation "Power Shovel" – allerdings ohne nebenher den coolen gelben Bagger-Controller anzubieten, den man in Nippon für etwa 200 Mark erstehen durfte. Dank Analog-Stick-Unterstützung macht die Arbeit am Bau aber fast genausoviel Spaß: Am Steuer diverser Bagger-Modelle schaufelt Ihr Sand aus Gruben auf LKW-Ladeflächen, reißt Holzgerüste ein oder zerbröselt dicke Felsbrocken. Damit Ihr nicht zu sehr an der Bedienung des zweigliedrigen Baggerarms samt Schaufel verzweifelt, unterweist Euch ein kleines Tutorial in das bodenständige Handwerk. Zusätzlich wollen über die Schultertasten auch noch die beiden Ketten des Fahrzeugs getrennt bedient werden – punktgenaues Fahren wird vor allem bei Lizenzprüfungen verlangt, in denen Ihr z.B. Flaggen umnietet und anschließend zwischen Plastikhütchen einparkt. Unter Zeitdruck dürft Ihr aber nicht nur normale Aufträge verrichten (und mit verdientem Lohn diverse Goodies freischalten), sondern Euch auch an einer ganzen Reihe Minispielen versuchen: So müsst Ihr z.B. ein Auto zerstören oder Currysoße auf Riesenteller schaufeln. *sf*



Vorsicht: Beschädigt Ihr Laster oder umherstehende Autos, gibt's kräftigen Lohnabzug.

Auf Wunsch dürft Ihr auch in Ego- oder Vogelperspektive Euer Werk verrichten

HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	30 Euro
GRAFIK	75%
SOUND	73%

Spielspaß 82%

Witzig: Betätigt Euch auf Baustellen und in ideenreichen Minispielen als Baggerfahrer. Innovativer Geschicklichkeitstest.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Das japanische "Power Shovel" wurde in MAN!AC 12/2000 mit 83% getestet.

ENDLICH MAL WAS ANDERES: "Power Diggerz" ist zumindest ein kleiner Ausgleich für unzählige abgefahrene Taito-Titel aus der "De Go!"-Reihe, die nie bei uns erschienen sind. Mit dem zugehörigen Spezial-Controller macht das Sand schaufeln und auf Baustellen herumtuckern zwar noch ein gutes Stück mehr Laune, dank sinnvoller Pad-Belegung kommt aber auch so gehörig Spaß auf. Besonders die Vielzahl an ernsthaften bis absurden Missionen und die technisch ansprechende Inszenierung machen "Power Diggerz" zum motivierenden Geschicklichkeitstest – nicht nur für Leute, die auf Baumaschinenmessen große Augen kriegen. Ärgerlich an der PAL-Version ist allerdings die Lieblosigkeit der Eindeutschung: So schlampige Texte gab's selten.



Stephan Freundorfer

ENTWICKLER: Bandai, Japan (www.bandai.de)

Gundam Battle Assault



Der rechte Robo-Pilot wäre dem "Gundam"-Cockpit besser ferngeblieben – seid schlauer als er!

Spätestens seit "Rise of the Robots" wissen wir: Kampfroboter und Prügelspiele vertragen sich nicht. Einen neuen Beweis für diese These liefert Bandais aktuelle Anime-Lizenz-Verwurstung. In einem von zwölf "Gundam"-Mechs vertrimmt Ihr diverse Robo-Schurken und ärgert Euch dabei eigentlich nur die ganze Zeit. Über PAL-Balken in Breitwandformat, über extrem rucklige Drei-Phasen-Animationen, über verpixelte Mechs, ungenaue Kollisionsabfrage und einen Spielfluss, der sich in seiner Schwerfälligkeit ungefähr der Tonnage Eurer Kampfgefährte anpasst. Im Story-Modus gönnen Euch ein paar belanglose Dialogzeilen kurze Verschnaufpausen zwischen den einzelnen Desastern.
Die Zweispieler-Variante mag dagegen immer noch eine praktische, wenn auch unbeabsichtigte Funktion erfüllen: Wer spät in der Nacht nach ausschweifender Feier seine Freunde loswerden will, sollte sie zu einer "Gundam Battle Assault"-Runde einladen – sie werden Euer Domizil fluchtartig verlassen. *dm*

HERSTELLER	Bandai
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	30 Euro
GRAFIK	31%
SOUND	35%

Spielspaß 19%

Klarer Fall von Lizenz-Vergewaltigung: Finger weg von diesem unerträglichen Mech-Gehacke!

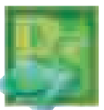


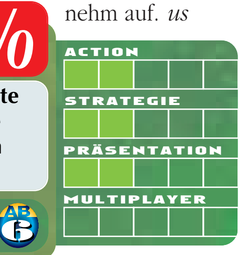
ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: NewKidCo, USA (www.newkidco.com)

Goofy´s Funhouse





Schlechter Empfang in Entenhausen: Dreht Ihr an der Antenne, gibt's ein besseres Bild und eine Belohnung.

Sony möchte die PSone bekanntlich als kinderfreundliche Konsole positionieren – entsprechend viel vorpubertäre Software landet auf dem Markt, ein weiterer Titel aus dieser Sparte ist Ubis "Goofy's Fun House".
In der Rolle des Disney-Schlappohrs stapft Ihr durch dessen Haus und stöbert in zahlreichen Räumen herum. Dort sucht Ihr Filmrollen, um klassische Goofy-Cartoons freizuschalten. Außerdem müsst Ihr in kleinen Knobeleien wie einem Tic-Tac-Toe Gegenstände aufspüren, um damit fünf Minispiele freizuschalten: So geht Ihr z.B. bei einem Parallel-Slalom an den Start, düst mit einem Auto durch die Stadt, angelt nach Fischen oder wuchtet einen Golfball über das Grün. Das alles schreckt Zocker jenseits der magischen 10-Jahre-Grenze (nicht ganz zu Unrecht) sowieso schon ab, aber auch für jüngere Semester ist die schlichte Sucherei nicht gerade die prickelndste Beschäftigung: Zwar geriet die deutsche Synchro ordentlich, aber die klobige Grafik und die dank schwacher PAL-Anpassung allgemeine Trägheit fallen unangenehm auf. *us*

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	30 Euro
GRAFIK	51%
SOUND	63%

Spielspaß 48%

Akzeptabel aufgemachte Sammelei plus einige Minispiele. Krankt an antiquierter Technik.



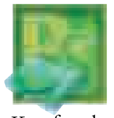
ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

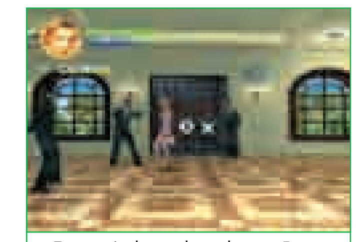
ENTWICKLER: Ubi soft, China (www.ubisoft.de)



VIP



Das blonde (angeblich Ex-)Silikon-Wunder wird ja allgemein nicht gerade für den hellsten Kopf gehalten, aber so hohl wie dieses als 'Spiel' getarnte Debakel kann selbst Pam Anderson nicht sein: Basierend auf der ohnehin schon reichlich schwachsinnigen TV-Serie "VIP" durchleidet Ihr laufend zwei peinliche Actionsequenzen: Entweder verprügelt Ihr durch das Nachdrücken eingeblendeter Richtungs- und Buttonanzeigen mies animierte Ganoven oder ballert in einem popeligen Zielkreuzshooter nicht weniger schlecht gezeichnete böse Buben um – direkte Kontrolle über Eure Charaktere habt Ihr natürlich nicht, denn dann wäre ja so etwas wie vernünftiges Spieldesign nötig geworden. Vier simple Minispiele wie ein Bilderrätsel fallen da auch schon nicht mehr weiter negativ auf, denn bis dahin seid Ihr sowieso längst in Trübsal verfallen. "VIP" verdient sich getrost den Hass der zivilisierten Welt, Pam-Fans geben das Geld lieber für ihre Heimvideos aus. *us*



Dramatischer geht es kaum: Pams Simpelkämpfe machen ähnlich viel Spaß wie Senso mit kaputten Tasten.

HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 45 Euro
GRAFIK: 32%
SOUND: 35%

Spielspaß 16%

So schlecht, dass das TV-Vorbild dagegen intellektuell wirkt: Abgrundtief übles und simples Action-Gemurkse.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

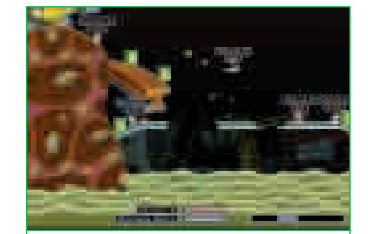
Handheld-Spieler wurden bereits Opfer der Lizenz, weitere Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Team 17, England (www.team17.com)

Worms World Party

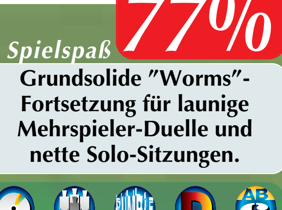


Ein dreiviertel Jahr nachdem die hyperaktiven Team-17-Charaktere ihre Abschiedsvorstellung auf dem Dreamcast gegeben haben, wird nun das PSone-Finale gefeiert. Wie gewohnt kämpft Ihr auf unzähligen Zufallskarten mit einer Truppe Würmer rundenweise gegen feindliche Erdfresser. Unter Zeitdruck wandert Ihr in eine strategisch günstige Position, wählt aus einem riesigen Arsenal (von simplen Raketen über Streubomben bis zu Skurrilitäten wie einem Stinktier) Eure Waffe und dezimiert anschließend die Lebensenergie Eures Feindes. Doch nicht nur Feuerkraft erledigt den Gegner oder Euch: Ein Sturz ins Wasser endet tödlich, Kettenreaktionen durch umherliegende Minen bleiben nicht aus. Im Gegensatz zum 128-Bit-Vetter fehlt natürlich der Online-Modus, im Vergleich zum PSone-Vorgänger gibt's dafür reichlich Varianten, die die Multiplayer-Gaudi auch für Solisten interessant macht: Im Training lernt Ihr den Umgang mit Items, in Missionen erledigt Ihr vorgegebene Aufgaben und beim Deathmatch werdet Ihr mit immer mehr Feinden konfrontiert. *sf*



Da fliegt er hin: Die schnoddrigen Würmchen geben sich ein letztes Mal die PSone-Ehre.

HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 25 Euro
GRAFIK: 50%
SOUND: 62%





Spielspaß 77%

Grundsolide "Worms"-Fortsetzung für launige Mehrspieler-Duelle und nette Solo-Sitzungen.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

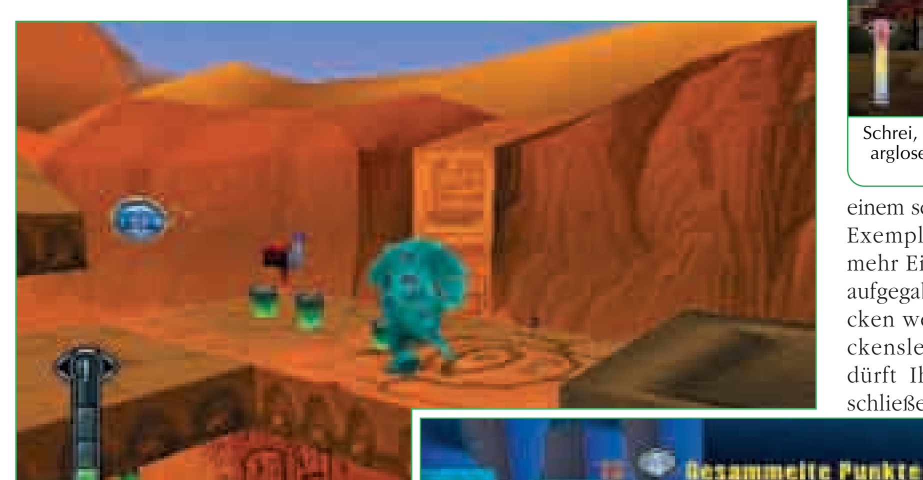
ANDERE VERSIONEN

Die gleichnamige Dreamcast-Umsetzung wurde in MAN!AC 5/2000 getestet (Abwertung auf 78% Spielspaß).

ENTWICKLER: A2M, KANADA (WWW.A2M.COM)

Monster AG

Die Erfinder des knuffigen Monster-Duos sind einmal mehr die Computerkünstler von Pixar: Nach den beiden "Toy Story"-Teilen sowie "Das große Krabbeln" ist "Monster AG" der vierte abendfüllende Spielfilm der Truppe rund um Digitalpionier John Lasseter. Neben der bewährt brillanten Optik scheint auch der Unterhaltungsgrad der Story zu stimmen: In den USA jedenfalls spielte "Monster AG" in einem Monat bereits über 200 Millionen Dollar ein – mehr als das Doppelte als der traditionelle Zeichentrickfilm und Disney-Stallkollege "Atlantis" umsetzen konnte.


Pelzträger in der Wüste: Der kuschlig behaarte Sulley macht auch vor ungewohnten Klimazonen nicht halt (PSone).


Schrei, solange du kannst: Mike schockt das arglose Roboterkind mit seinen Grimassen und Fuchteleien (PSone).

Die beiden schrägen Vögel James P. Sullivan ('Sulley' für seine Freunde) und Mike Wazowski sind das Spitzen-Duo der "Monster AG": Die Firma gewinnt Energie aus dem Schreien erschreckter Kinder, um damit die Hauptstadt Monstropolis mit Strom zu versorgen. Um noch effizienter zu arbeiten, werden Sulley und Mike zu einem Trainingskurs des Konzerns geschickt – hier kommt Ihr zum Zug.

In der Firmenzentrale werdet Ihr in einer Kurzeinführung mit den wichtigsten Details des Kindererschreckens vertraut gemacht, danach geht es in einem Dutzend Levels in Stadt-, Wüsten- und Eisgebieten an den Ernst des Monsterlebens. In jeder Spielstufe wuseln eine Handvoll sogenannte 'Nervis' herum: Diese Roboterkinder dienen als Attrappen, an denen Ihr Eure Gruselkünste aufpolieren sollt. Allerdings benötigt Ihr dafür erst ausreichend Monsterschleim, den Ihr in handlich verpackten Dosen aufsammelt. Mit diesen füllt Ihr allmählich eine Anzeige in diversen Farben auf, denn die Nervis kommen in verschiedenen Varianten daher: Grüne und blaue Cyberkids verfallen bereits nach einem schleimarmen 'Buh!' in Panik, rote Exemplare fordern dagegen deutlich mehr Einsatz. Habt Ihr ein rotes Nervi aufgegabelt, müsst Ihr durch flottes Drücken wechselnder Knöpfe eine Schreckensleiste auffüllen – ist diese voll, dürft Ihr die Kleinen mit einer abschließenden Spezialaktion in die Ohnmacht schicken.

Natürlich sind die Welten nicht ohne Gefahr: Gegner wie Spielzeugautos und kleine Roboter wollen durch gezielte Schläge deaktiviert werden, versteckte Abschnitte (die Ihr teilweise nur mit Spezialtrampolins erreicht, die erst im Lauf des Spiels benutzbar werden) und riskante Sprungpassagen fordern Spürsinn und Gleichgewicht. Wahlweise absolviert Ihr die Levels mit dem starken Sulley oder dem wendigen Mike. Nach jeder überstandenen Spielstufe genießt Ihr zur Belohnung einen Filmausschnitt, habt Ihr gar eine ganze Welt mit allen vier Abschnitten geschafft, tretet Ihr zu einem Wettrennen und -rutschen gegen Euren missgünstigen Konkurrenten Randall an. *us*

Gesammelte Punkte

Das gibt einen heißen Hosenboden: Nach jedem Szenario rodelt Ihr mit dem hinterhältigen Randall um die Wette (PSone).



Spielspaß **54%**

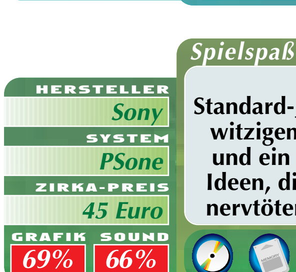
HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	47%
SOUND	66%

Ärgerlich: Die schlappe PS2-AG fällt wegen häufiger Ruckeleien ein ganzes Stück schwächer als die PSone-Version aus.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER



Spielspaß **62%**



HERSTELLER	Sony
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	45 Euro
GRAFIK	69%
SOUND	66%

Standard-Jump'n'Run mit witzigem Drumherum und ein paar witzigen Ideen, die sich aber als nervtötend entpuppen.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

GROßE LIZENZ, (ZU) WENIG DAHINTER: Das unterhaltsamste an "Monster AG" sind ausgerechnet die kurzen Filmausschnitte – kein gutes Zeichen für den Rest des Spiels. Tatsächlich verbirgt sich hinter der (dank dem Pixar-Erfindungsreichtum) bunten und skurrilen Aufmachung ein äußerst durchschnittliches Hüpfspiel von der Stange, dessen Handvoll eigener Ideen dummerweise schnell nervig werden. Das Erschrecken der Kinderroboter darf zwar fast schon innovativ genannt werden, doch das ständige Knöpfchenhämmern und vor allem das immer gleiche Gekreische geht im Handumdrehen gehörig auf den Geist – von der wirklich gelungenen deutschen Synchronisation kann man zum Glück besseres berichten. Der Rest der 08/15-Hüpferei fällt weder besonders positiv noch negativ aus dem Rahmen und kann zumindest anspruchslose Genre-Fans eine Weile unterhalten. Umso enttäuschender ist die verblüffende Tatsache, dass ausgerechnet die PS2-Fassung den Kürzeren zieht: Zwar sehen hier Mike und Sulley eindeutig putziger aus, dafür ruckelt's häufig ziemlich heftig – das ist peinlich.

Ulrich Steppberger

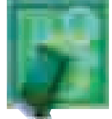



Schade drum: Im Standbild sieht die PS2-Fassung halbwegs ordentlich aus, in Wirklichkeit ruckelt's aber oft.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Amuze, Schweden (www.anticrimenetwork.com)

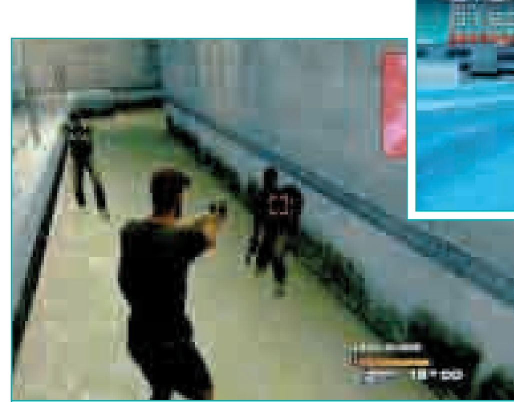
Headhunter



Nach seinem Europa-exklusiven Dreamcast-Auftritt muss Kopfgeldjäger Jack Wade nun auch auf der PS2 ran – und zwar weltweit.
Mit Gedächtnisverlust behaftet und der Aufklärung eines mysteriösen Mordfalles betraut, stürzt Ihr Euch als braungebrannter Held in ein 3D-Abenteuer, das gespickt ist mit Action und überraschenden Wendungen. Zu Beginn steht erstmal ein virtuelles Training im L.E.I.L.A.-Gebäude (dem Kopfgeldjäger-Zentrum) an: Hier lernt Ihr in mehreren Stufen beispielsweise den Umgang mit Waffen, das lautlose Töten via Würgegriff, das Vorbeischleichen an feindlichen Wachen und das Fahren mit dem Motorrad. Mit letzterem wechselt Ihr zwischen Euren Einsatzorten: Die Jagd nach dem Killer Eures ehemaligen Chefs führt Jack u.a. in ein miefiges Lagerhaus, ein Einkaufszentrum, in den Hochsicherheitstrakt einer Bank und sogar an Bord eines Frachtschiffes.
Die Schussgefechte erfordern Taktik und Geschick, zahlreiche kleinere Rätsel lockern die harte Action angenehm auf. *os*



Die sarkastischen Zwei von den Nachrichten: Von Kate und Bill erfahrt Ihr alles über aktuelle Verbrechen.



Jack Wade in Bedrängnis. Solche 'John Rambo'-Schießduelle bringen nur eins: Energieverlust.



In den virtuellen Trainingsmissionen lernt Ihr auch den Umgang mit dem Motorrad



SEHR LOBENSWERT: Obwohl das PS2-"Headhunter" nur eine 1:1-Umsetzung des Dreamcast-Originals ist, kann man die Portierung als äußerst gelungen bezeichnen – sogar die edlen Texturen und der 60-Hertz-Modus haben den Systemwechsel überstanden. Und so werdet Ihr auch auf der PS2 sofort in die mitreißende Story hineingesogen, das Pad aus der Hand zu legen fällt angesichts der abwechslungsreichen Schauplätze, der cleveren Gegner sowie der filmreifen Musikuntermalung schwer. Darüber hinaus ist die Präsentation eine Klasse für sich: Eine mit echten Schauspielern inszenierte Nachrichten-Sendung, professionelle Sprachausgabe und atmosphärischer Surround-Sound begeistern. Nur die Motorrad-Sequenzen und einige Kameraperspektiven sind weniger gelungen.

Oliver Schultes

HERSTELLER	Sega
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	80%
SOUND	82%

Spielspaß 86%

Hervorragend inszenierter SciFi-Thriller mit sauberer 3D-Optik, aufwändigem Soundtrack und spannender Story.





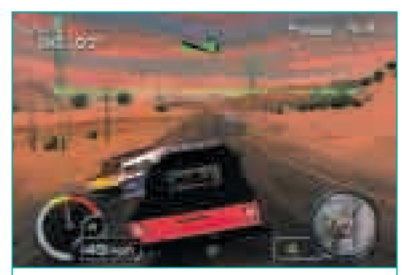
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

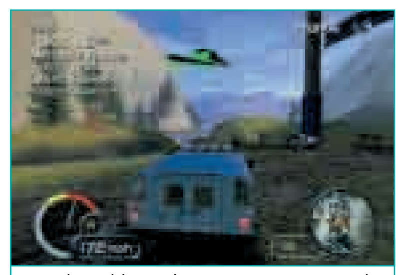
ANDERE VERSIONEN
Die Dreamcast-Fassung wurde in MAN!AC 12/2001 mit 86% Spielspaß getestet.

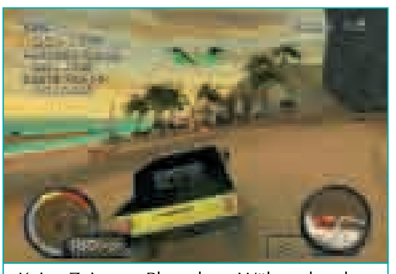
ENTWICKLER: Angel Studios, USA (www.angelstudios.com)

Off-Road Wide Open


Einsamer Flieger: Der Gleiter stört Euch nicht weiter, gelegentlich kreuzen aber auch arglose Zivilfahrzeuge oder sogar Züge die Rennstrecke.


Heiß und staubig geht es in der Wüste Moab zu, Asphaltabschnitte wie hier sind eine seltene Abwechslung.


Durch Wälder und Berge im Yosemite-Park: Hier findet Ihr gelegentlich alte Schächte zum Abkürzen.


Keine Zeit zum Planschen: Während andere sich am hawaiischen Traumstrand bräunen, düst Ihr mit 180 durch den Sand.

Angel Studios – *Autospezialisten auf der PS2: Ursprünglich produzierten die Kalifornier als Multimedia-Studio hochgelobte Computergrafiken für Spielfilme wie "Der Rasenmähermann" oder das Peter-Gabriel-Video "Kiss the Frog", erst später verlegten sie ihren Schwerpunkt auf die Spieleentwicklung. Auf der PS2 machten sie sich mit den beiden Starttiteln "Smuggler's Run" und "Midnight Club Street Racing" einen Namen, mit "Off-Road Wide Open" und der Fortsetzung "Smuggler's Run 2" wurde das Vehikel-Quartett komplettiert. Ganz was anderes ist allerdings die neueste Entwicklung: Bei "Transworld Surf" (im März für PS2 und Xbox) geht es nämlich nicht um PS-Monster, sondern geschmeidige Wellenreiter.*

Der berüchtigte Querfeldein-Ableger von "Test Drive" geht in die vierte Runde – in Europa taucht das PS2-Debüt erstaunlicherweise aber nur unter dem Namen "Off-Road Wide Open" auf. In drei Szenarien balgt Ihr Euch mit computergesteuerten Wald-und-Wiesen-Freaks um die vorderen Plätze: Neben dem Inselparadies Hawaii und der staubigen Wüste Moab in Utah macht Ihr die ehemalige kalifornische Goldgräberhochburg Yosemite unsicher – insgesamt 27 Kurse wollen siegreich absolviert werden, was Euch durch raue Geographie und plötzlich von Bergen herabstürzende Geröllawinen nicht gerade leicht gemacht wird. Da das Gelände unwegsam und holprig ist, seid Ihr nicht mit geschniegelten Rally-Boliden oder zierlichen Buggies unterwegs, sondern steigt auf handfestere Vehikel um: Zu den Pick-Ups und Jeeps von Ford, Chrysler und anderen Herstellern gesellen sich daher auch Allround-Profis der Marke Hummer.

Zum Eingewöhnen startet Ihr einen Trip in freier Fahrt durch das Gelände oder versucht Euch in einem Einzelrennen. Je nach Variante setzt Ihr Euch auf andere Weise gegen die acht Konkurrenten durch (spielt Ihr zu zweit im Splitscreen, treten immerhin noch vier CPU-Fahrer mit an). Gewöhnliche Wettbewerbe führen mehrmals um einen Kurs herum, bei Blitzrennen seht Ihr die Landschaft hingegen nur einmal an Euch vorbeiziehen. Zwar steht es Euch dabei frei, abseits des vorgegebenen Pfades abzukürzen, die Reihenfolge der markierten Wegtore muss allerdings eingehalten werden. Anders sieht es bei den Kontrollpunkt-Rennen aus, denn hier bleibt es Euch überlassen, wann Ihr welche Checkpoints abklappert.

Ambitionierte Off-Roader schlagen schließlich eine Karriere ein und verdienen in zahlreichen Meisterschaften Preisgelder, um sich frische Autos und verbesserte Modelle leisten zu können – damit das Adrenalin nie zu niedrig sinkt, sorgen u.a. Metallica und Fear Factory für musikalische Untermalung. *us*

AUF DEN ERSTEN BLICK macht sich Enttäuschung breit. Da kommt zwar "Off-Road Wide Open" von den gleichen Entwicklern wie "Smuggler's Run 2", präsentiert sich aber technisch deutlich trister: Die klobigen Automodelle wirken lieblos, bei den ordentlichen Landschaften fällt wiederum das Aufpoppen detaillierterer Texturen direkt vor Eurer Nase unangenehm auf. Auch das Fahrverhalten wird Simulationsfans nicht schmecken – dafür lässt die Handhabung flotte Rasereien zu, ohne dass Ihr gleich an der Lenkung verzweifelt. Zudem bieten die 27 abwechslungsreichen Kurse und ein einwandfreier Splitscreen ordentlich Motivation. Anspruchslose Piloten dürfen sich auf etliche Stunden vergnüglicher Offroad-Raserei einstellen.

Ulrich Steppberger



HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND	Spielspaß
Infogrames	PS2	60 Euro	72%	78%	74%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Ordentliche, technisch biedere Offroad-Raserei, der etwas mehr Feinschliff gut getan hätte.

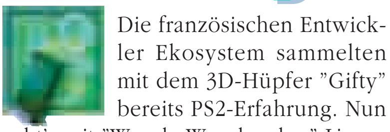



Rumpelei zu zweit: Erfreulicherweise begleiten gleich vier Computerfahrer die Splitscreen-Rennen.

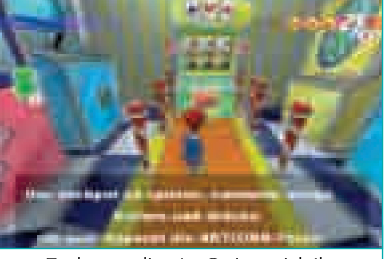
ANDERE VERSIONEN
Eine Umsetzung für die Xbox erscheint im März.

ENTWICKLER: EKOSYSTEM, FRANKREICH (WWW.EKOSYSTEM.COM)

Woody Woodpecker



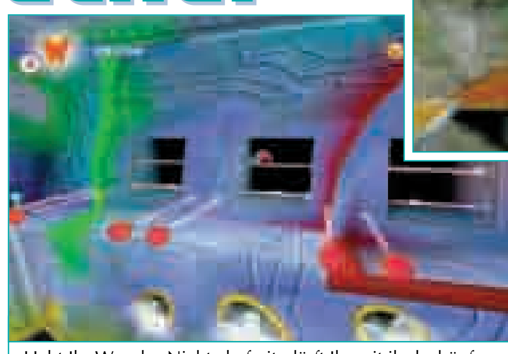
Die französischen Entwickler Ekosystem sammelten mit dem 3D-Hüpfer "Gifty" bereits PS2-Erfahrung. Nun geht's mit "Woody Woodpecker"-Lizenz und verbesserten "Gifty"-Grafikroutinen erneut an die Jump'n'Run-Front.



Zockerparadies: Im Casino spielt Ihr mit Dollarsymbolen am Einarmigen Banditen um Extraleben.

In Gestalt des vorwitzigen Comic-Spechts (und später auch seines Neffen und seiner Nichte) schlagt Ihr Euch durch 21 3D-Abschnitte und tretet schließlich gegen dessen Erzfeind Buzz Buzzard zum finalen Kampf an. Mal hüpft, klettert und hackt Ihr Euch durch frei begehbare Landschaften, an anderer Stelle nimmt die Kamera dagegen den Cel-Shading-Helden von der Seite ins Visier.

Trefft Ihr in den insgesamt drei Welten (Weltraum, Pirateninsel, Spukhaus) auf die Schergen von Buzz, kommt Woodys Schnabel zum Einsatz: Entweder beharkt Ihr die gefiederten Feinde mit schnellen Hackattacken oder Ihr stürzt Euch im Sturzflug auf die Köpfe der Widersacher. Habt Ihr einen Level beendet und ein Dollar-Symbol ergattert, dann dürft Ihr im Casino um Extra-Leben zocken. *os*



Habt Ihr Woodys Nichte befreit, dürft Ihr mit ihr loshüpfen. Nette Idee: Der weiße Kreis markiert Euren Landepunkt.

In der Piratenwelt benutzt Ihr Kanonen, um tiefe Abgründe zu überwinden.

L'amour toujours vernebelt die Sinne: So sieht in Frankreich also die deutsche Flagge aus...

AN DEN MACHERN VON "WOODY WOODPECKER" scheint die Jump'n'Run-Evolution der letzten Jahre spurlos vorüber gegangen zu sein – im Vergleich zu Klempner Mario wirkt Held Woody mit seinen eingeschränkten Aktionsmöglichkeiten wie eine ungelenke Marionette. Auch das Leveldesign ist so asketisch wie das Leben eines Franziskaner-Mönchs: Stetig wiederkehrende Hüpfelemente, keine Verzweigungen und wenige Items zum Sammeln zeugen nicht gerade von Einfallsreichtum. Doch dieser spartanische Einsatz von Spielelementen hat auch seinen Reiz. Wie zu seligen 8-Bit-Zeiten den Ausgang suchen und ein paar Gegenstände aufpicken – im Zusammenspiel mit der ordentlichen Optik ein durchaus unterhaltsames und mit 25 Euro äußerst günstiges Unterfangen.

Oliver Schultes

HERSTELLER	Cryo
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	25 Euro
GRAFIK	74%
SOUND	50%

Spielspaß 64%

Geradliniges 3D-Jump'n'-Run mit hübscher, flüssiger Optik, aber frustigen Hüpfpassagen und wenig Abwechslung.



ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER





ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant, "Gifty" wurde in MAN!AC 7/2001 getestet.

ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.CAPCOM.COM)

Capcom vs. SNK 2

Wer die Super-Nintendo-Ära versäumt hat und das Neo Geo nicht bezahlen konnte, freut sich über Capcoms neuesten Prügel-Streich. Diesmal treffen Ryu, Zangief, Captain Commando & Co. auf die Helden der ehemaligen SNK-Konkurrenz ("Fatal Fury", "Samurai Showdown" etc.) zum PS2-Schlagabtausch. Aus über 40 Figuren stellt Ihr ein Team von maximal drei Streitern zusammen, mit denen Ihr Euch nach typischem Capcom-Strickmuster von einem Fight zum nächsten prügelt. Sechs verschiedene 'Grooves' regeln auf unterschiedliche Weise den Einsatz von Airblock, Konter oder Super-Special, daneben haut Ihr Euch Feuerball, Dragon Punch und Hurricane-Kick per fingerbrechender Tastenkombo um die Ohren. Die Hintergründe wurden diesmal mit allerlei Polygon-Objekten aufgepeppt, nur einige ältere Charaktere wie Ex-"Darkstalker" Morrigan müssen immer noch mit ihrem alten Riesenpixel-Outfit antreten. *dm*


Keine Chance für Modesünder: Kens gelber Karate-Anzug hat Strafe verdient, Bison schreitet umgehend zur Tat.


Heißer Sand und ein Knie im Gesicht: Ihr Date mit Joe Higashi hatte sich Chun Li irgendwie anders vorgestellt.

HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	68%
SOUND	65%

Spielspaß 83%

Umfangreicher 2D-Prügelspaß mit gewohntem Spielgefühl und konkurrenzlos großer Kämpferschar.



ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die japanische Dreamcast-Version erhielt in MAN!AC 12/2001 85% Spielspaß.

KINOFORMAT: PS2-Besitzer mit Prügelfaible leiden mal wieder unter Schlampereien bei der Pal-Anpassung. Balken im Extrabreit-Format begrenzen Euer Spielfeld, glücklicherweise hält sich der Geschwindigkeitsverlust in Grenzen. Davon abgesehen bietet "Capcom vs. SNK 2" alles, was das Herz des 2D-Fetischisten begehrt. Über 40 Kämpfer aus allen wichtigen Werken der "Street Fighter"- und "Fatal Fury"-Väter, einstellbare Spieldetails wie Blockvarianten und Super-Specials sowie ein witziger Farb-Editor machen Euch glücklich. Dass einige Figuren allerdings noch im grobpixeligem Gewand unterwegs sind, kann nur als Hommage an vergangene Zeiten voller 16-Bit-Glanz und Arcade-Glorie durchgehen – hier zieht "Guilty Gear X" zumindest optisch vorbei.

David Mohr

ENTWICKLER: CAPCOM, JAPAN (WWW.CAPCOM.COM)

Heavy Metal Geomatrix

Die Idee eines brachialen Prügelspiels im "Powerstone"-Stil, aber ohne japanophile Optik griff Capcom bereits mit "Spawn" auf Zum Ende der Dreamcast-Ära verdreschen sich nun auch noch frontlastige SciFi-Amazonen und waffenstarrende Muskelprotze bei "Heavy Metal Geomatrix": Der Name ist kein Zufall, denn am Design feilten Herausgeber sowie Haus- und Hofzeichner des gleichnamigen Comic-Magazins.
In 14 Arenen geht es nur um das eine: Dem Kontrahenten das Lebenslicht ausblasen. Dafür nutzt Ihr die bloße Faust oder Ihr bedient Euch herumliegender Nah- und Fernkampfwaffen wie dicker Schwerter, Bazookas oder satellitengesteuerter Raketensysteme. Im Arcade-Modus prügelt Ihr Euch durch alle Gegner, zum Teil müsst Ihr als Handicap gegen zwei Feinde gleichzeitig ran. Bei der 'Chaosmatrix' wiederum findet Ihr Euch in einem VR-Szenario wieder, in dem Ihr unter Zeit- und Feinddruck Schlüssel sowie Ausgang sucht. Nicht fehlen darf das Duell gegen Kumpel, das hier im Splitscreen stattfindet. *us*

Wer schlitzt, kommt weiter: Beat'em-Up-unüblich treten zwei Spieler im Splitscreen an.


Flucht ist zwar feige, aber manchmal nötig: Die gut gebaute Slash wird sonst von den Explosionen zerlegt.

In der virtuellen 'Chaosmatrix' jagt Ihr unter Zeitdruck Extras nach – dummerweise wird's durch die Kameraführung chaotisch.

HERSTELLER	Capcom
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	45 Euro
GRAFIK	74%
SOUND	81%

Spielspaß 61%


Knackige High-Tech-Klopperei mit hohem Metzelgehalt. Durch fiese Kameraführung arg hektisch und unfair.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 9/2001.

FÜR OHR UND AUGE bietet "Heavy Metal Geomatrix" eine Menge: Die apokalyptischen Arenen und die Charaktere sind sauber und attraktiv gestaltet, dazu wummert dem Namen entsprechend harte Musik von Größen wie Rob Halford oder Megadeth. Dummerweise kann das Spiel selber nicht mithalten: Zwar ist die Metzelei nicht zuletzt dank witziger Waffensysteme angemessen heftig, aber spätestens beim Duell gegen zwei Gegner macht Euch die Kamera einen Strich durch die Rechnung. Die konzentriert sich nämlich immer auf einen Feind, was der andere (schlag)kräftig ausnützt. Auch die 'Chaosmatrix'wird durch die unglückliche Perspektive arg unübersichtlich. Wer damit leben kann, bekommt eine schicke, kurzweilige Prügelei.

Ulrich Steppberger

ENTWICKLER: VCC ENTERTAINMENT, DEUTSCHLAND (WWW.VCC.DE)

RTL Skispringen 2002

Martin Schmitt ziert zwar als Werbefigur das Cover dieser Skiflug-Simulation und ist als einziger Teilnehmer mit echtem Namen vertreten, selbst spielen könnt Ihr ihn aber nicht: Stattdessen tretet Ihr als Sprung-Novize an und hüpft auf 20 Schanzen um Weiten- und Haltungsnoten. Neben dem Training zur Gewöhnung an das trotz einfach gehaltener Steuerung anspruchsvolle Springen startet Ihr entweder im unkomplizierten 'Fun'-Modus oder dem umfangreichen Simulations-Modus inklusive Wachswahl: Neben dem kompletten Weltcupprogramm locken hohe Weiten beim Skifliegen,



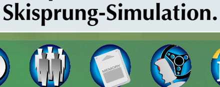
Ziiiiiehhh! Springerfrischlinge sind schon froh, wenn sie überhaupt mal den kritischen Punkt erreichen.

die Vier-Schanzen-Tournee oder das Mannschaftsspringen. Die karge Grafik ruckelt zwar gelegentlich und der Sound ist so gut wie nicht existent, doch Spaß macht's (gerade mit Freunden) trotzdem erstaunlich viel – wer sich für die Sportart interessiert, sollte mal antesten. *us*

HERSTELLER: RTL Playtainment
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 45 Euro
GRAFIK: 45%
SOUND: 24%

Spielspaß 69%

Technisch magere, aber dank überraschend viel Tiefgang und Anspruch unterhaltsame Skisprung-Simulation.







ACTION | STRATEGIE | PRÄSENTATION | MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: CLIMAX, ENGLAND (WWW.THQ.COM)

Spongebob Squarepants: Supersponge

Wer kennt ihn nicht, Nickelodeons legendären TV-Schwamm Spongebob. Klar, dass so ein weltberühmter Cartoon-Charakter nicht ohne eigenes Videospiel auskommen kann, entsprechend hat sich THQ die Rechte am Goldesel gesichert, um mit dem grinsenden Spüllappen die Verkaufs-Charts zu stürmen. Auf der Suche nach einem geeigneten Geschenk für Kumpel Patrick Stern springt der Schlipps-tragende Haushaltsfreund kreuz und quer durch fünf nochmals in einzelne Stufen unterteilte Welten, fängt per Käscher Glibberquallen, um mit den Schleimbeuteln bösartiges Getier zu

Quallen-Qual: Zwischengegner dürfen auch bei den Hüpfabenteuern eines Spülschwamms nicht fehlen.

beseitigen und sammelt fleißig Pfannenwender auf, von denen 100 Stück ein Extraleben verheißen. Altbackener Spielverlauf, ungenaue Steuerung und englische Texte verderben auch Grundschülern den Spaß, allein Spongebobs lustige Animationen sorgen für gute Laune. *cg*



HERSTELLER: THQ
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 28 Euro
GRAFIK: 62%
SOUND: 55%

Spielspaß 36%

Wer soll das kaufen? Selten dröger Cartoon-Hüpfer mit schwammiger Steuerung und ruckliger 2D-Optik.









ACTION | STRATEGIE | PRÄSENTATION | MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Appaloosa Interactive, Ungarn (www.eccothedolphin.com)

Ecco the Dolphin Defender of the Future

Umtriebige Ungarn: *Wie die Dreamcast-Version stammt auch das PS2-"Ecco" von Appaloosa Interactive. Das Softwarehaus, das früher unter dem Namen Novotrade firmierte und dessen Manager mittlerweile im amerikanischen Palo Alto residieren, ist der langlebigste und größte Spielehersteller, den der ehemalige Ostblock hervorgebracht hat. Gut 100 Titel wurden in den schmucklosen Büros in der ungarischen Hauptstadt Budapest seit 1983 entwickelt, darunter etliche Auftragsarbeiten wie "Southpark"-, "Power Rangers"- und Disney-Spiele. Mit "Ecco" hob man aber auch eine gänzlich eigenständige Marke aus der Taufe, die dank Sega-Exklusivität neben Sonic & Co. sogar zu einer Identifikationsfigur des Mega-Drive- und Dreamcast-Herstellers wurde.*



In zwei 2D-Episoden durchpflügte Ecco die Mega-Drive-Fluten


Auf Eccos Reiseplan durch tropische Gewässer steht auch Atlantis: Auf der Suche nach Kristallsplittern schwimmt Ihr an wunderschönen versunkenen Bauten vorbei.


In etlichen Levels haltet Ihr Euch in gefluteten Höhlen auf. Die Atemluft bezieht Ihr über blubbernde Luftquellen am Grund.

Dank dem vorzeitigen Aus des Dreamcast begibt sich der friedliebende Meeressäuger Ecco zum ersten Mal in Sega-fremde Gewässer. Doch wie es die Produktpolitik des japanischen Herstellers so vorsieht, hat sich bei der PS2-Fassung des knapp eineinhalb Jahre alten Delphin-Abenteuers inhaltlich nichts geändert – und auch technisch beschränken sich die Unterschiede der beiden Versionen auf Marginalien. Für alle, die den Dreamcast gemieden haben wie Tunfisch aus der Dose, hier nochmal eine kleine Zusammenfassung der feucht-tragischen Ereignisse:

Seit geraumer Weile leben die irdischen Intelligenzbestien (Mensch, Delphin) harmonisch in einer ökologisch ausbalancierten Welt – ein Glück, das prompt gestört wird von bösartigen Aliens, die den blauen Planeten ins Chaos stürzen. Allein der tollkühne Tümmler Ecco, der bereits auf dem Mega Drive zweimal seinen Flipper stehen musste, kann den Untergang des terrestrischen Paradieses verhindern, indem er die Wurzel allen Übels vernichtet. Allerdings stehen zwischen Euren ersten Schwimmversuchen und dem Finale knapp 30 Levels voller knackiger Rätsel und aggressiver Feinde.

In einem seichten tropischen Küstenstreifen erlernt Ihr die Feinheiten des Delphinlebens: Über die Actionbuttons schlagt Ihr mit der Schwanzflosse, schießt blitzartig nach vorne, unterhaltet Euch via Sonar mit Artgenossen oder mysteriösen Kristallen und verändert die Kameraperspektive. Zusätzlich wird über Schultertasten gerollt und via rechtem Analogstick gar langsam rückwärts geschwommen – nach kurzer Zeit tollt Ihr in prächtigsten Animationen gekonnt zwischen Fischschwärmen, Korallenriffen und Algen herum.

Mehr Mühe als das Schwimmen macht Euch das Überleben: Haie attackieren Ecco und wollen mit heftigen Nasenstupsern ausgeschaltet werden, Quallen, Mantas oder Muränen zehren an der Lebensenergie. In unterseeischen Labyrinthen macht Euch zudem der begrenzte Sauerstoffvorrat zu schaffen – blubbernde Quellen liefern die nötige Atemluft. Sinn des Geplätschers ist stets das Finden des Levelausgangs: Kommunikation mit Lebewesen und Kristallen, geschickte Ablenkung monströser Feinde oder penibles Absuchen sind die Schlüssel zum Erfolg. *sf*

EIN DELPHIN ZUM VERLIEBEN? Kommt drauf an, was Ihr von einem Spiel erwartet. "Ecco" ist eine hervorragende 1:1-Konvertierung vom Dreamcast und damit ein zauberhaft inszenierter Unterwasser-Ausflug, das Anhänger blut- und beinahe gewaltloser Öko-Abenteuer in seinen Bann zieht. Allerdings verflüchtigen sich die positiven Schwingungen so schnell wie Sushihäppchen vom Buffet: Zu oft werdet Ihr mit Eurem Tümmler in die dunklen Tiefen des Unwissens geworfen, nur wenige Anhaltspunkte weisen Euch den Weg zur Lösung eines Levels. Und werden mal Tipps gegeben, sind sie meist derart esoterisch verklausuliert, dass Ihr Eure weitere Vorgehensweise gleich auspendeln könntet. Frustresistente Forschernaturen haben dennoch ihren Spaß.



Stephan Freundorfer



HERSTELLER	Sega
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	86%
SOUND	72%

Spielspaß 79%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Herrlich inszeniertes Ozean-Abenteuer, das wegen oft unverständlichen, schweren Aufgaben an Reiz verliert.


Über Euer Sonar redet Ihr mit Artgenossen und bezirzt Fischschwärme oder Schildkröten. Den Polyp rechts überwindet Ihr nur mit List.

ANDERE VERSIONEN

Die Dreamcast-Fassung wurde in MAN!AC 7/2000 mit 79% Spielspaß bewertet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.





Drei sind nicht immer einer zuviel: Vor dem Eiffelturm verdrischt sich das Franzosen-Trio, um der Nation Ruhm und Ehre zu bringen.





Auf dem GBA ist die Welt noch in Ordnung: Links wehrt Ihr in einer Bonusrunde vor der Kulisse eines nicht mehr ganz zeitgemäßen New York hüpfende Bälle ab, im Dojo rechts kickt Ihr die Bomben weg, bevor sie explodieren.

INHALT

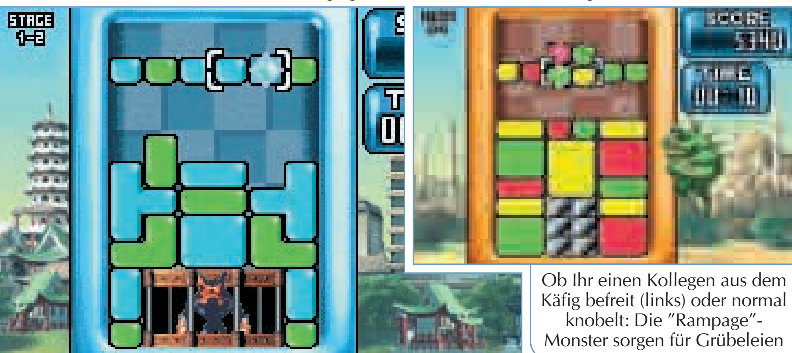
Kampf & Knobel

Zwei altbekannte Spieleserien feiern auf dem GBA ihr Comeback – allerdings nicht so, wie man es erwarten würde.



Wem der Entwickler Studio 3 irgendwie bekannt vorkommt, der hat ein gutes Gedächtnis: Während der Glanztage des C64 zeichneten die Briten als System 3 für einige Software-Perlen verantwortlich, darunter neben der "Last Ninja"-Serie auch "International Karate". 1987 folgte das innovative "IK+", das die Grundlage für "International Karate Advanced" auf dem GBA liefert. Bei der Plus-Variante tretet Ihr aber nicht wie üblich alleine gegen einen Kontrahenten an: Gleich drei stolze Recken tummeln sich auf dem Bildschirm, um sich nach dem 'Jeder gegen jeden'-Prinzip heiße Ohren zu verpassen. Neben dem rundenbasierten Vermöbeln der Gegner vor Sehenswürdigkeiten wie dem Brandenburger Tor, der Oper von Sydney oder dem römischen Kolosseum lockern Bonusrunden das Geschehen auf: Hier wehrt Ihr hüpfende Bälle mit einem Schild ab oder kickt Bomben aus dem Bild. Neben den putzig animierten Sprites erfreut Euch vor allem die musikalische Untermalung: Das berühmte Rob-Hubbard-Thema wurde nämlich fast unverändert übernommen.

Midway wiederum mutet uns entgegen erster Befürchtungen erfreulicherweise keine weitere fade Hochhauszertrümmerung zu: Vielmehr werden mit "Rampage Puzzle Attack" Eure grauen Zellen in einem pfiffigen "Tetris"-Ableger gefordert. Vom oberen Bildrand könnt Ihr je zwei Blöcke herabfallen lassen, die sich mit am Boden liegenden Steinen gleicher Farbe verbinden – abgebaut werden diese dann, wenn ein passender Diamant sie berührt. Kluge Grübler planen dicke und punkteträchtige Kettenreaktionen voraus. Im Marathon spielt Ihr einfach solange, bis Euch der Platz ausgeht, andere Varianten stellen Euch vor Rätsel mit einem begrenzten Vorrat an Steinen oder verlangen von Euch, den Käfig eines gefangenen Monsterkollegen freizuschaufeln. So arbeitet Ihr Euch nach und nach durch mehrere Städte und lernt neue Untiere kennen, die allerdings lediglich als nette und nicht weiter störende Randfiguren agieren – die Knobelei macht nämlich auch ohne "Rampage"-Radau genug Spaß. *us*



Ob Ihr einen Kollegen aus dem Käfig befreit (links) oder normal knobelt: Die "Rampage"-Monster sorgen für Grübeleien

International Karate Advanced

GENRE	BEAT'EM-UP
HERSTELLER	VIRGIN
D-RELEASE	1. QUARTAL

Bunte und traditionsbewusste Bitmap-Prügelei mit Kniff: Durch den dritten Kämpfer und die ansprechende Optik spielt sich das Gekloppe auch heute noch hervorragend.

Rampage Puzzle Attack

GENRE	DENKSPIEL
HERSTELLER	MIDWAY
D-RELEASE	1. QUARTAL

Kein kläglicher Nachfolger, sondern eine unterhaltsame Knobelei: Witzig präsentierte "Tetris"-Variante mit einer Handvoll frischer Ideen und fordernden Spielmodi.

Spielen bei Nacht und Nebel: GBA-Lampen

Jeden Monat eine neue Farbe:

Seit Mitte Dezember verkauft Capcom Japan "Megaman Battle Network 2" im Bundle mit einem hellblauen Advance für umgerechnet 280 Mark. Neben dem exklusiven Farbton "Vivid Blue" besitzt das Handheld ein "Megaman"-Logo.





Fette Lupe, aber massig Spiegelungen: Den unhandlichen "Light & Magnifier" von Mad Catz gibt's für 10 Euro.

Das größte Manko am Game Boy Advance ist das unbeleuchtete Display: "Castlevania" und andere Spiele mit Düstergrafik benötigen exzellente Lichtverhältnisse. Bastler und Hongkong-Hersteller versprechen seit Monaten eine Bildschirmbeleuchtung zum Einbauen, eine akzeptable Lösung gibt es aber bislang nicht. GBA-Spieler greifen deshalb zu den externen Lampen von Interact, Flame, Madcatz und Blaze. Das Zubehör wird auf das Handheld gesteckt, braucht entweder eigene Batterien oder saugt Strom aus der Link-Buchse. In einer nächtlichen Test-Session nahm MAN!AC die Bildschirmlampen unter die Lupe.

Den Linkport blockiert Flames "Nightlight", das andere Hersteller auch als "Wormlight" verkaufen: Egal, wie Ihr die Lampe dreht und wendet, Spiegelungen lassen sich nicht vermeiden. Hell ist außerdem nur ein kleiner Teil des Bildschirms, der Rest bleibt dunkel: Für das breite-GBA-Display ist die Lampe nicht geeignet.

Unser Spitzenreiter ist das "Power Shield Advance" von Interact: Die Kombi aus Lampe und schützender Bildschirmklappe wird ebenfalls in den Linkport gesteckt. Ihr könnt aber trotzdem zum Duell antreten, denn die Schnittstelle ist durchgeschliffen. Das "Power Shield Advance" ist das einzige Zubehör mit Helligkeitsregler, Ihr passt die Lampe damit optimal an die Lichtverhältnisse an. Vorbildlich ist die gleichmäßige Beleuchtung ohne Spiegelungen: Am unteren Bildrand wird das Licht schwächer, Ihr könnt aber trotzdem jeden Pixel erkennen. In Kürze erscheint das Update "Deluxe", das die Helligkeit automatisch per Sensor reguliert, jedoch noch nicht zum Test vorlag.

Biegsame Lampe für den Linkport: Flames "Nightlight" für 8 Euro beleuchtet nur einen Teil des Bildschirms.

Die übrigen Produkte brauchen je zwei AAA-Batterien und kombinieren Lupe und Lampe: Bei Blazes "Arcade Light Magnifier" und Flames "Light Magnifier" liegt die Linse direkt auf dem Bildschirm, zwei Lampen lassen sich am Bügel nach oben klappen. Da sich die Leuchten über der Lupe befinden, wird das Licht gleichmäßig über den Bildschirm verteilt. Durch Brechung entsteht bei beiden Produkten am oberen Bildrand aber ein dunkler Streifen: Im "Mario Advance"-Titelbild könnt Ihr z.B. den obersten Menüpunkt nicht erkennen, im Spiel fehlen Leben- und Münzenzähler. Die meisten Module bleiben aber trotz dieser Einschränkung spielbar.



Unser Testsieger: Das komfortable "Power Shield Advance" schützt das Display und kostet 18 Euro.

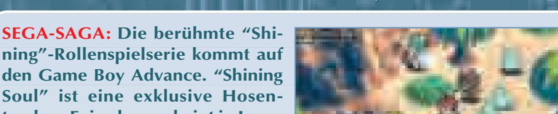
Unkomfortabel ist der "Light & Magnifier" von Mad Catz: Mit drei Zentimeter Abstand zum Bildschirm vergrößert die Lupe zwar optimal, sie lässt sich aber zum Transport nicht zusammenklappen. und ihr müsst das Gestell nach jeder Spielsession abnehmen. Zwei Lampen befinden sich unter der Lupe und verspiegeln das Display gleich doppelt: Diese Variante erschwert Euch die Zockerei, statt die Optik zu verbessern. Wir MAN!ACs empfehlen Euch das Interact-Zubehör mit praktischem Display-Schutz. *rp*



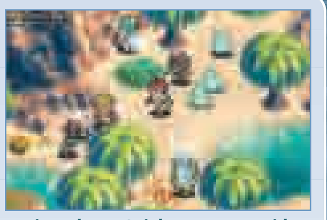
Flames "Light Magnifier" steckt gleich zwei Lampen in den Klapprahmen und kostet 10 Euro



Für Blazes "Arcade Light Magnifier" mit großem Steuerkreuz und rutschfesten Knöpfen zahlt Ihr 25 Euro



Pocket News



SEGA-SAGA: Die berühmte "Shining"-Rollenspielserie kommt auf den Game Boy Advance. "Shining Soul" ist eine exklusive Hosentaschen-Episode, erscheint in Japan im Frühling und unterstützt den Vierspieler-Link. Ihr wählt zwischen Soldat, Zauberer, Bogenschütze und Drachenkrieger und erforscht zusammen mit Euren Kumpels Kerker und Festung. Um eine Verwechslung mit anderen Spielern zu vermeiden, bestimmt Ihr neben dem Namen auch die Klamottenfarbe Eures Helden. Rüstungen und Waffen, die Euch gefallene Monster hinterlassen, dürft Ihr über's Linkkabel tauschen.



TOMATEN-ABENTEUER: Nintendo Japan veröffentlicht im Januar ein Action-Rollenspiel aus der Seitenperspektive à la "Paper Mario". Die Handlung ist genauso witzig wie beim N64-Abenteuer: Der Held Demiru ist ein Tomaten-Hasser und lebt als Geächteter im Ketchup-Königreich. Um seine entführte Freundin Pasaran zu befreien, muss er das Land durchstreifen und die sechs Super-Kinder besiegen. Wie in "Paper Mario" kämpft man auf dem GBA rundenweise mit Action-Kommandos: Wer den Angriffsknopf im rechten Augenblick drückt, verdoppelt die Wucht seines Schlags.

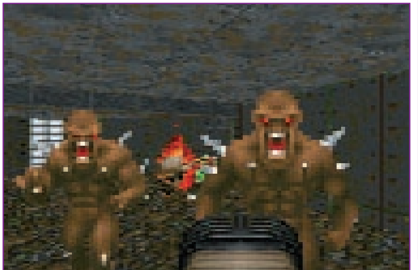
ENTWICKLER: DAVID A. PALMER PRODUCTIONS, USA (WWW.ACTIVISION.DE)

Doom

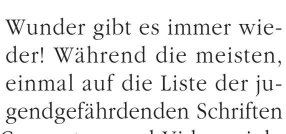


Auf Winz-Display jugendfrei: Waffen, Karten- und Gegnerdesign entsprechen der immer noch indizierten PC-Fassung.

Mit Eurer Shotgun lasst Ihr das grüne Dämonenblut spritzen. Dank voller Rüstung und Gesundheit leidet Ihr gerade keine Todesangst.



Ob Pistole oder Plasmawaffe: Handwerkszeug, die teuflische Brut zu vernichten, gibt's reichlich.



Wunder gibt es immer wieder! Während die meisten, einmal auf die Liste der jugendgefährdenden Schriften gesetzten Computer- und Videospiele anschließend ein stilles Dasein fristen, gelang Activison das kleine Meisterstück, einen dieser Index-Dauergäste zurück ins Rampenlicht zu holen. Um eine breite Vermarktung zu ermöglichen, beantragte der Publisher bei der BPjS nämlich eine Nicht-Indizierung der GBA-Konvertierung von iDs Ego-Shooter-Klassiker – und hatte Erfolg.

Am rabiaten Spielablauf hat sich indes auf Nintendos 32-Bit-Handheld wenig getan. Als unerschrockener Marine zieht Ihr in insgesamt 24 Levels des Originals gegen eine bösartige Bitmap-Dämonenhorde zu Felde. In den verschachtelten Polygon-Labyrinthen geht es im Prinzip lediglich darum, den Ausgang zu finden, was sich in der Praxis natürlich wesentlich kniffliger gestaltet, als es in der Theorie klingt. Auf dem Weg zum Ziel sucht Euer Alter Ego farblich codierte Schleusen-Schlüsselkarten, legt allerlei versteckte Hebel um und aktiviert diverse Aufzüge. Zusätzlich erschwert wird diese Aufgabe durch ballernde Zombie-Soldaten, Feuerball-schleudernde Imps und rasende Teufel. Ein Glück, dass Ihr Euch mit fetten Wummen wie Schrotflinte, MG, Rakete- oder Plasmawerfer zu helfen wisst, versteckte Medi-Paks und Rüstungsitems verheißen längeres Leben. Die Handhabung wurde für GBA-Verhältnisse sehr gut gelöst: Eine Taste zum Ballern, eine zum Schalter-Aktivieren, mittels der Schultertasten wird seitlich gestraft. Haltet Ihr die L- und R-Knöpfe gedrückt, wechselt Ihr via Steuerkreuz zwischen den Waffen durch. Auf vier Batterie-Speicherplätzen lässt sich der Fortschritt sichern, zudem können zwei Spieler kooperativ und maximal vier Egomanen im Deathmatch ins Gefecht ziehen. *cg*

Für die GBA-Konvertierung

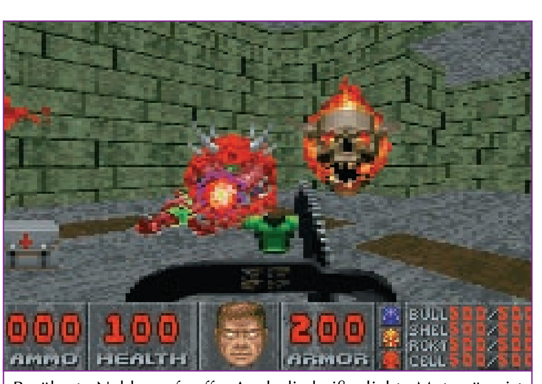
zeichnen die Briten von David A. Palmer Productions verantwortlich. Bekannt dürfte das kleine Entwicklerteam um den namensgebenden Firmenchef vor allem durch die lauen "Men in Black: The Series"-Module für GBC und GBA sein, aber auch zwei ordentliche Handheld-Umsetzungen der Hüpfechse "Gex" gehen auf das kreative Konto der Sheffielder Jungs.

EIN KOMPLIMENT AN DIE ENTWICKLER! Dass sich iD Softs Mutter aller Ego-Shooter derart gut auf dem Winzdisplay des GBA machen würde, hätte ich nicht gedacht. Angenehm flüssig zoomt Ihr duch die Labyrinthe, wer will, darf sogar die Helligkeit nachjustieren und die Bildrate durch Ausschalten einiger Spiellichtquellen zusätzlich hochsetzen. Nach kurzer Eingewöhnung geht auch die Steuerung sehr gut von der Hand, dank Batteriespeicher entfällt lästiges Notieren des Passworts. Sicher, im Vergleich zu aktuellen Ego-Shootern wirkt der Ablauf ziemlich altbacken, zudem sind 24 ("Doom"-Veteranen bereits bekannte) Labyrinthe nicht gerade üppig. An der tadellosen, perfekt ausbalancierten Spielbarkeit ändert das allerdings nichts – besonders in geselliger Runde ein hübscher Ballerspaß.

Colin Gäbel



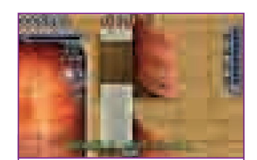
Gleich segnet Ihr das Zeitliche: Wer gegen die Monströsitäten nur die Fäuste erhebt, hat schlechte Karten.



Berühmte Nahkampfwaffe: Auch die heißgeliebte Motorsäge ist mit von der GBA-"Doom"-Partie.



ANDERE VERSIONEN
Außer der GBA-Fassung stehen sämtliche "Doom"-Umsetzungen auf dem Index.



Immer auf die Kante: 'Stall'-Tricks bringen ebenfalls Trickpunkte.

Pferde und andere Duelle:

Anders als bei "Tony Hawk 2" dürft Ihr bei "Mat Hoffman" auch zu zweit antreten (sofern jeder Biker ein Modul besitzt). Neben der leicht modifizierten 'Horse'-Trickvariante radelt Ihr gegeneinander um Punkte und Sterne oder piesackt den Kontrahenten mit einer Bombe.

ENTWICKLER: HotGen Studios, England (www.hotgen.com)

Mat Hoffman´s Pro BMX



Da staunt das Publikum, und der Biker freut sich: Beim Zeitrennen müssen schicke Kunststücke her, sonst geht Euch die Zeit aus.



Während Skater-Gott Tony Hawk sich noch ein paar Monate Zeit mit seinem nächsten GBA-Auftritt lässt, startet sein Radler-Kollege das erste Mal durch: Bei "Mat Hoffman's Pro BMX" seid Ihr entsprechend mit einem Drahtesel unterwegs, das Spielprinzip orientiert sich wie beim 'O2'-Label gewohnt an "Tony Hawk's Pro Skater". Habt Ihr im umfangreichen und gut erklärten Trainingsmodus alle Kniffe eines erfolgreichen BMX-Fahrers erlernt, geht es auf die Piste: In sechs Szenarien müsst Ihr verschiedene Ziele erfüllen wie z.B. vorgegebene Punktegrenzen sprengen, Buchstaben eines Wortes oder Sterne sammeln sowie gewagte Sprungkombinationen erfolgreich ausführen. Alternativ tretet Ihr in Turnieren an: Um eine Medaille zu ergattern, solltet Ihr die Punktrichter mit spektakulären Runs beeindrucken. Abgerundet wird das Angebot vom Zeitfahren auf der Sandpiste: Hier gewinnt Ihr mit guten Tricks wertvolle Bonussekunden. *us*

Kuck mal, ohne Hände: Wie hier auf der Baustelle nutzt Ihr die vielen Rampen zu trickreichen Sprüngen.

Spielspaß **81%**

HERSTELLER Activision
ZIRKA-PREIS 55 Euro
GRAFIK 78% SOUND 64%

Dezent altmodisch anmutendes, aber dennoch rundum gelungenes und anspruchsvolles Trendsportspektakel.

ANDERE VERSIONEN
Die PSone-Fassung wurde in MAN!AC 7/2001 mit 81% Spielspaß getestet.

ES LEBE DIE BITMAP-OPTIK: Technik-Fetischisten mögen bei "Mat Hoffman's Pro BMX" staunen – statt irgendwelcher neumodischen Mätzchen blieben die Entwickler nämlich bei traditioneller Bitmap-Optik. Die sieht allerdings fein aus: Farbenfrohe und detailreiche Arenen sowie flüssig animierte Biker geben ein schickes Bild ab. Nur der Sound mag nicht so ganz mitspielen und präsentiert sich als schnell lästiges Gestampfe. Spielerisch kann die Radelei aber überzeugen: Zwar kämpft Ihr zu Beginn etwas mit der anspruchsvollen Kontrolle, doch dank des feinen Tutorials hält sich der Frust in Grenzen. Die umfangreichen Levels bieten mit zahllosen Rampen und Aufgaben ein großes Betätigungsfeld – Trendsportlern stehen spaßige Stunden bevor.

Ulrich Steppberger

ENTWICKLER: Natsume, USA (www.natsume.com)

Shaun Palmer's Pro Snowboarder



Auch auf dem GBA hat "Shaun Palmer" das Nachsehen gegenüber seinen Board- und Bike-Kollegen: Das "Tony Hawk"-Prinzip ist zwar grundsätzlich motivierend, aber durch eine etwas biestige Steuerung und vor allem die unspektakuläre wie unübersichtliche isometrische Grafik wird Euch das Leben unnötig schwer gemacht. Lediglich die Pseudo-3D-Halfpipe stellt eine witzige Abwechslung dar, aber das lindert die anderen Probleme nicht wirklich. *us*

Spielspaß **73%**

HERSTELLER Activision
ZIRKA-PREIS 55 Euro
GRAFIK 75% SOUND 53%

Akzeptables Snowboard-Spektakel mit unglücklicher Perspektive und harter Steuerung.

ENTWICKLER: Spike, Japan (www.spike.co.jp)

Fire Pro Wrestling



Statt protzigem WWF-Logo und bekannten Stars bietet Euch "Fire Pro Wrestling" knallharte Ringkämpfe und ein komplexes Move-System. Unzählige Catcher, ein Wrestler-Editor und Matchvarianten wie Deathmatch, Survival oder Audience (wo Ihr um Publikums-Symphatien kämpft) unterhalten Handheld-Ringer, dank Multiplayer-Modus gibt's harte Gefechte per Link-Kabel. Wer keinen Kumpel zur Hand hat, schlägt sich mit 64 Gegnern im Liga-Modus. *dm*

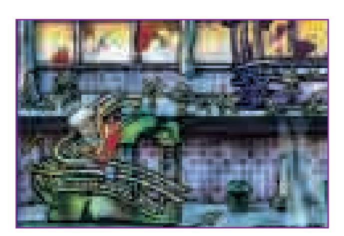
Spielspaß **72%**

HERSTELLER Ubi Soft
ZIRKA-PREIS 55 Euro
GRAFIK 62% SOUND 62%

Handheld-Wrestling mit viel Anspruch und ausgereiftem Kampfsystem. Für Profis.

ENTWICKLER: Flying Tigers, USA (www.ftdgames.com)

No Rules Get Phat



One Eye Jack, der Anführer einer hippen Straßen-Clique, muss sich einer Alien-Invasion entgegen stellen. In fünf Szenarien erledigt Ihr die Grünlinge mit einer Schleuder, erforscht die in alle Richtungen scrollenden Level via Skate- oder Snowboard, sammelt herumliegende Vinyl-Scheiben und meistert oftmals nervige Hüpfpassagen. Zwischen den Abschnitten tretet Ihr in 'Bemani'-Manier (Drücken vorgegebener Tastenfolgen) gegen dicke Alien-Bosse an. *os*

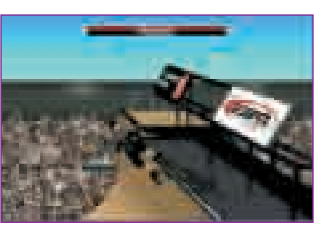
Spielspaß **54%**

HERSTELLER TDK
ZIRKA-PREIS 55 Euro
SOUND 64% GRAFIK 66%

2D-Jump'n'Run mit Bemani-Anleihen: Die hippe Optik gefällt, fiese Hüpfeinlagen und fade Feinde nerven.

ENTWICKLER: Konami, Japan (www.konami-europe.com)

X-Games Skateboarding



Zeitgleich mit PS2-Extremsportlern werden auch GBA-Skater mit der 'X-Games'-Lizenz bedient. In zwei Halfpipes und drei Skateparks zeigt Ihr begeisterten Fans Euer Können. Während Ihr mit mannigfaltigen Trickkombos zum Wettbewerbsgewinn rollt, mehrt sich Eure Special-Energie. Ist die Leiste gefüllt, dürft Ihr besonders hoch springen, um eine Superkombo zu zeigen. Mit den Preisgeldern verbessert Ihr die Skater-Attribute und kauft neue Tricks. *sb*

Spielspaß **75%**

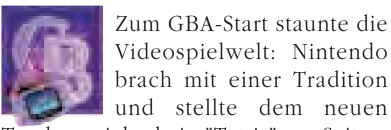


HERSTELLER Konami
ZIRKA-PREIS 55 Euro
GRAFIK 76% SOUND 78%

Geradlinige Trendsport-Action mit vielen Tricks, aber geringer Kurs-Auswahl und wenig Goodies.

ENTWICKLER: 3D6 GAMES, USA (WWW.3D6GAMES.COM)

Tetris Worlds



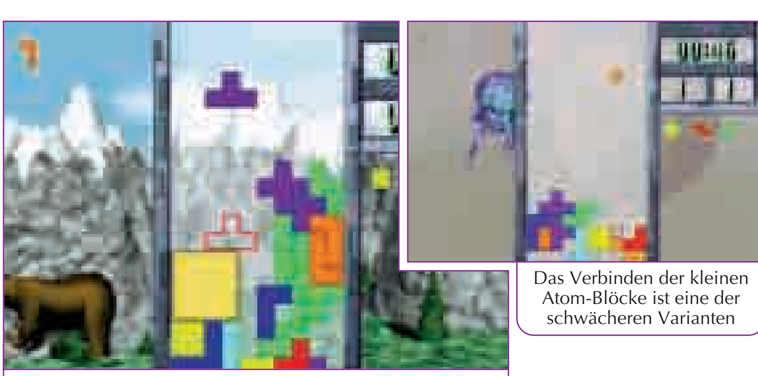
Zum GBA-Start staunte die Videospielwelt: Nintendo brach mit einer Tradition und stellte dem neuen Taschenspieler kein "Tetris" zur Seite – Grund genug für den aktuellen Lizenzinhaber THQ, den Puzzle-Fans jetzt mit "Tetris Worlds" Trost zu spenden.

Das Grundprinzip hat sich seit Urzeiten nicht geändert: Dirigiert herabfallende geometrische Strukturen in einem Zylinder so, dass sie waagrechte Linien bilden. Diese verschwinden dann prompt und schaffen damit Platz für neue Steine.

Neben Grafikspielereien im Hintergrund und der Möglichkeit, zu viert gegeneinander mit nur einem Modul anzutreten, sorgen sechs verschiedene Spielmodi für Abwechslung: Zum Standard-"Tetris" gesellen sich Varianten, bei denen die Steine unten auseinanderbröckeln oder mit bereits vorhandenen Elementen der gleichen Farbe zusammenkleben. In anderen Spielarten wiederum kommt Ihr nur weiter, wenn Ihr Spezialblöcke miteinander koppelt oder Reihen auf bestimmten Höhen abbaut – das alles entweder als Endlospartie oder mit Zwei-Minuten-Limit. *us*



Bau genau: In diesem Modus zählen nur die Reihen, die sich genau auf Höhe der eingezeichneten Linien befinden.



Knackiges Quadrat: Baut Ihr den dicken Block links ab, zählen die entfernten Reihen besonders viel.

Das Verbinden der kleinen Atom-Blöcke ist eine der schwächeren Varianten

DAS RAD NEU ERFUNDEN wird auch bei "Tetris Worlds" nicht: Spielerisch bleibt hier praktisch alles beim alten, aber das ist angesichts zahlreicher missglückter "Tetris"-Abarten ja schon was wert. Bei dem halben Dutzend Modi sind zwar auch weniger spannende Varianten dabei (wie etwa das uninspirierte 'Fusion'), erfreulicherweise bleibt's trotzdem immer einwandfrei spielbar. Schade finde ich allerdings, dass man nicht mehr einfach nur auf Punktejagd gehen kann, lediglich das Erreichen des Levelziels ist gefragt. Die Hintergrundoptiken sorgen für etwas Abwechslung im Einerlei, sind aber ebenso vernachlässigbar wie der schmissige, aber auf Dauer eintönige Sound. Wer immer noch kein "Tetris" hat, sollte spätestens jetzt zugreifen.

Ulrich Steppberger

Spielspaß **85%**

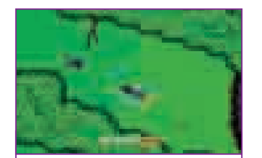
HERSTELLER	THQ
ZIRKA-PREIS	55 Euro
GRAFIK	41%
SOUND	58%

Bewährt geniale Reaktionsknobelei mit netten Gags und vielen Spielmodi: Altbewährt und motivierend.

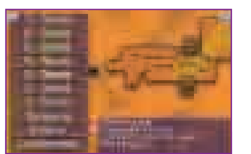
ANDERE VERSIONEN
Eine PS2-Umsetzungen ist in Arbeit.

ENTWICKLER: Amaze Entertainment, USA (www.amazeentertainment.com)

Harry Potter



Rauf auf den Besen: Hier verfolgt Ihr gerade den fiesen Draco Malfoy.



Die Karte ist immer zur Hand, zeigt aber Euren Standort nur grob an.



Auf und nieder, immer wieder: Das Erlernen von Zaubersprüchen geschieht durch einfache Senso-Einlagen.



Nachdem "Harry Potter und der Stein der Weisen" neben dem überragenden Bucherfolg auch in Filmform für Rekordumsätze sorgt, soll der frischgebackene Zauberlehrling zudem auf dem GBA für volle Taschen sorgen – diesmal bei Lizenznehmer EA. Euer Abenteuer beginnt mit der Ankunft in der Magierschule Hogwarts, wo Ihr in bester Action-Adventure-Manier durch die Stockwerke streift und die Story nachspielt: So sucht Ihr z.B. die Klassenzimmer für den Magieunterricht, durch das Nachahmen der Lehrerbewegungen lernt Ihr neue Zaubersprüche. Diese braucht Ihr unter anderem bei der Erforschung düsterer Verliese oder bei der Suche nach wichtigen Zutaten in Hagrids Garten: Aufdringliche Kobolde lassen sich nämlich nur durch den passenden Zauber vertreiben, auch die zahlreichen Verschiebe- und Schalterrätsel bedürfen zur Lösung häufig der Magie. Seid Ihr in der Nacht unterwegs, solltet Ihr tunlichst unentdeckt bleiben, sonst gibt es Punkteabzug für Gryffindor. Nicht fehlen dürfen natürlich Flugrunden auf dem Besen sowie Quidditch-Partien: Erwischt Ihr den goldenen Schnatz zuerst, ist der Sieg Euer. *us*



Schleichgang: Lasst Euch bei Streifzügen durchs nächtliche Hogwarts nicht von Lehrern erwischen.

Spielspaß **65%**

HERSTELLER: Electronic Arts
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 69% SOUND: 74%

Nettes Action-Adventure, allerdings mit einigen Ungereimtheiten und arg vielen Verschieberätseln.

ANDERE VERSIONEN
Die PSone-Fassung wurde in MAN!AC 1/2001 mit 64% Spielspaß getestet.

VON ALLEM ETWAS: Das "Harry Potter"-Modul kann sich scheinbar nicht entscheiden, was es sein will. Zwar trippelt das Lehrlings-Sprite durch ein recht traditionelles und durchaus unterhaltsames Action-Adventure, doch die gewöhnungsbedürftigen Flugsequenzen und besonders der teilweise exzessive Einsatz umfangreicher Verschiebe-Rätsel geht nach einer Weile auf die Nerven – besonders wenn Ihr wegen einem kleinen Fehltritt oder der langatmigen Zauberspruchanimationen Euer Leben aushaucht und neu anfangen müsst. Auch Details wie z.B. die nur durch häufige Versuche herauszufindenden Sichthorizonte der nächtlichen Aufpasser hätten besser gelöst werden können. Trotzdem macht's nicht nur Fans eine Weile Spaß.



Ulrich Steppberger

ENTWICKLER: Torus, Australien (www.torus.com.au)

Jackie Chan Adventures



Klopper nach TV-Serie: Als gezeichneter Kung-Fu-Archäologe kämpft Ihr Euch mit Händen, Füßen und allerlei Gegenständen wie Regenschirmen oder Besen durch Maya-Ruinen und Museen. Dort sucht Ihr nach magischen Schriftrollen, die Euch neue Martial-Arts-Tricks verschaffen, was wiederum beim Auslöschen der bösen Darkhand-Bande hilft. Ab und an hopst Ihr über Abgründe, am Levelende warten Karate-Experten oder schleimige Monster. *dm*

Spielspaß **63%**

HERSTELLER: Activision
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 67% SOUND: 61%

Netter "Final Fight"-Klon mit gelegentlichen Sprungeinlagen und teils recht fiesen Endgegnern.

ENTWICKLER: Digital Eclipse, USA (www.digitaleclipse.com)

Alienators: Evolution Continues



Die Aliens sind unter uns! Doch zum Glück gibt es die Alienators, eine unerschrockene Spezialtruppe, welche dem schleimigen Gesocks ordentlich einheizt. Zwölf bunte 2D-Level müsst Ihr mit Heldin Ira von den Außerirdischen säubern. Und so hüpft, klettert, sprintet, kriecht und ballert Ihr Euch durch in alle Richtungen scrollende Abschnitte, Power-Ups für die Standardwumme sowie Schleimgranaten machen Euch schließlich das Leben leichter. *os*

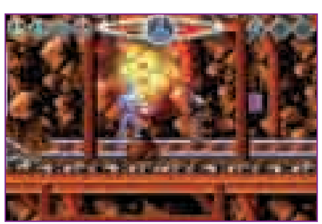
Spielspaß **58%**

HERSTELLER: Activision
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 62% SOUND: 53%

Simple 2D-Ballerei mit Hüpfeinlagen: Ohne großen Tiefgang und innovative Elemente.

ENTWICKLER: Vicarious Visions, USA (www.thq.com)

Power Rangers Time Force



Beim Namen "Power Rangers" werden Videospielmasochisten seit jeher hellhörig: Auf der Jagd nach dem Schurken Rasnik springen die kostümierten Teenie-Clowns durch mehrstöckige 2D-Welten und vermöbeln Bösewichte mit plumpen Schlagmanövern sowie dem Ranger-Schwert. Geringer Umfang, altbackenes Leveldesign sowie nervige Hüpf- und Kampfeinlagen öden binnen Minuten an – unglaublich, dass hier die GBA-"Tony Hawk"-Macher am Werk waren. *cg*

Spielspaß **36%**

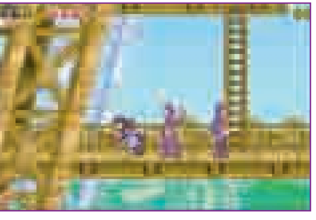
HERSTELLER: THQ
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 62% SOUND: 65%

Puppentheater für die Tonne: Langweilige und viel zu kurze Plattformprügelei mit deftigen Designmacken

---

ENTWICKLER: Magic Pockets, Frankreich (www.magicpockets.com)

Inspector Gadget



Der dümmliche Comic-Inspektor in heikler Mission: Doktor Kralle hat Höllenmaschinen an Sehenswürdigkeiten von der Freiheitsstatue bis zu den Pyramiden verteilt, um die Menschen zu verdummen. Gadget muss die Apparate mit seinem Huthammer zerstören – große Jump'n'Run-Levels und unzählige MAD-Agenten wollen dabei überwunden werden. Via Select wechselt Ihr Eure Figur zu Mädel Penny oder Köter Brain, um deren Spezialfähigkeiten zu nutzen. *sf*

Spielspaß **67%**

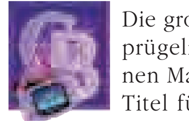
HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 65% SOUND: 61%



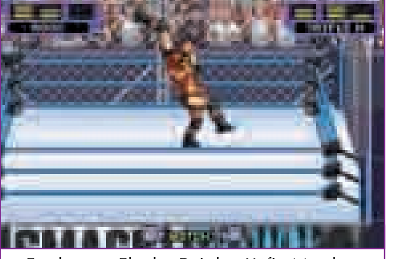
Umfangreiches 2D-Jump'n'Run: Schwächen im Gegner- und Leveldesign beschränken den Spaß etwas.

ENTWICKLER: Natsume, USA (www.natsume.com)

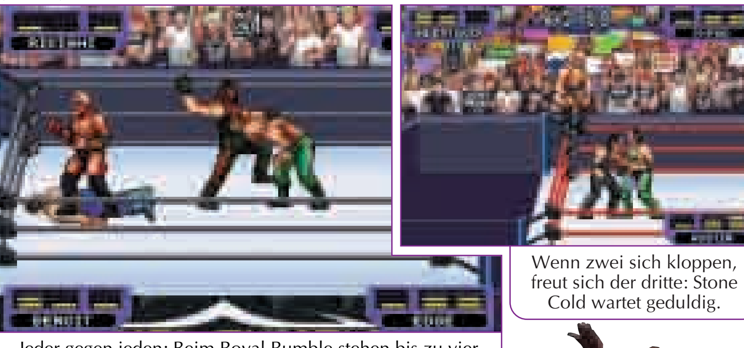
WWF Road to Wrestlemania



Die großen Wrestling-Kerle prügeln sich auch auf kleinen Maschinen: Der WWF-Titel für den GBA firmiert unter dem Namen ”Road to Wrestlemania” und bietet Fans reichlich Auswahl. 24 bekannte Wrestler von The Rock bis William Regal gehen an den Start, lediglich weibliche Reize bleiben außen vor. An Matchvarianten findet Ihr neben normalen Einzel- und Tag-Duellen auch ausgefallenere Versionen wie Käfig- und Handicap-Prügeleien. Besonders verlockend ist der Royal Rumble, in dem bis zu vier Kampfkolosse gleichzeitig im Ring stehen, sowie der Gauntlet, bei dem Ihr nacheinander 30 Gegner besiegen müsst. Erfreulicherweise prügelt Ihr Euch nicht nur mit Computergegnern: Dank Link-Kabel dürfen bis zu vier menschliche Möchtegern-Wrestler auf einmal ran. Neben ‘Freundschafts’-Matches wagt Ihr Euch in den Saisonmodus: Hier folgt Ihr einer vorgegebenen Story und kämpft Euch zum Wrestling-Ereignis des Jahres – Wrestlemania. *us*



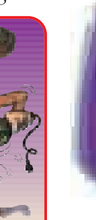
Erschwerte Flucht: Bei den Käfig-Matches könnt Ihr nur abhauen, wenn Ihr die Stahlgitter erklimmt.



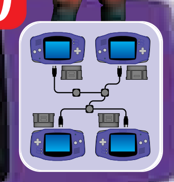
Jeder gegen jeden: Beim Royal Rumble stehen bis zu vier Muskelprotze gleichzeitig im Ring.

Wenn zwei sich kloppen, freut sich der dritte: Stone Cold wartet geduldig.

NETT AUFGEMACHT ist ”Road to Wrestlemania” ja: Angefangen von den Einmarschzeremonien der Wrestler bis hin zu den originellen Matchvariationen, die Präsentation stimmt. Auch für Motivation wäre dank des Storymodus gesorgt – allerdings ist es dreist, lediglich nach vier zeitraubenden Kämpfen ein Passwort anzuzeigen. Ob Ihr überhaupt solange spielen wollt, ist fraglich: Die gut animierten Wrestler leiden nämlich an Bewegungsarmut, gezielte Aktionen oder gar komplexere Angriffe sind kaum möglich. Statt dessen verkommt das Geschehen im Ring zu simplem Knopfgedrücke, bei dem das Prinzip Hoffnung regiert. Wenigstens könnt Ihr Euch im Link mit Kumpels über diese Mängel hinwegtrösten, denn kurzfristig Spaß macht’s schon.



Ulrich Steppberger

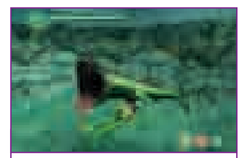


HERSTELLER	THQ
ZIRKA-PREIS	55 Euro
GRAFIK	74%
SOUND	68%
Spielspaß	62%

Kleine Kämpfe zwischendurch: Schick präsentiertes Wrestling, das an der schlichten Steuerung krankt.

ANDERE VERSIONEN

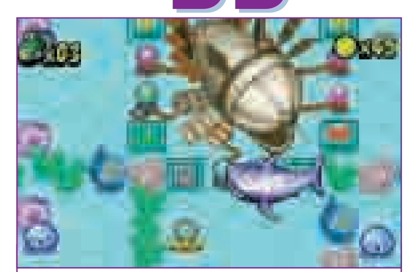
Umsetzungen auf andere Konsolen sind zurzeit nicht geplant.


Auf Laras Spuren: "Frogger" in Third Person und mit Rucksack.

Ein Frosch in 3D:
Auch auf PS2 wird der antike Hüpfheld wiederbelebt: Mit "Frogger: The Great Quest" entwickelt Konami gerade ein Action-Adventure, das Euch in die Polygon-Rolle des Grünlings versetzt. Ob das Produkt hauptsächlich an Kinder gerichtet ist oder auch für erwachsene Spieler taugt, wird sich nächstes Jahr zeigen.

ENTWICKLER: Konami Computer Entertainment Hawaii, USA (www.konamihwi.com/frogger/)

Frogger´s Adventures


Vier Endgegner müsst Ihr plätten, bevor Ihr im Froschtempel mit Mr. D(eath) konfrontiert werdet. Hier will Euch der Hai ans Leder.



Nachdem Hasbro Interactive den 20 Jahre alten Arcade-Hüpfer für zwei PSone-Neuauflagen wiederbelebt hat, erschließt nun "Frogger"-Mutterhaus Konami neue Laichgründe. Wie in den Vorgängern lauft Ihr nicht einfach durch die von schräg oben dargestellten Level, sondern hüpft vorsichtig von einer Bodenplatte zur nächsten. Mit unzähligen Gefahren nimmt es das Digi-Amphib auf: Durch wegbrechende Brücken, rasante Laufbänder und Hüpforgien über bewegliche Plattformen winkt stetig der Sturz in den Abgrund, sonderbares Getier patroulliert auf vorgegebenen Wegen und kostet Euch bei Berührung eines Eurer LCD-Leben. Ursache für die gefahrvolle Reise durch fünf Szenarien ist das Bestreben des bösartigen Mr. D, den Glühwürmchensumpf auszutrocknen. Um dies zu verhindern, sammelt Ihr in jedem Level Münzen und Elementsymbole, besiegt vier Endgegner und legt Euch zum Schluss mit dem Tod persönlich an. *sf*

Schlangen, Kanonenkugeln, bewegliche Plattformen: Euer grüner Held sieht stetig dem Tod ins Auge.

Spielspaß **61%**

HERSTELLER: Konami
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 62% SOUND: 53%

GBA-Geschicklichkeitstest von der Stange: kurzweiliges, aber ideenloses Gehüpfe mit geringem Umfang.

ANDERE VERSIONEN
Ein PS2-"Frogger" ist in Arbeit.

LIEBE GBA-ENTWICKLER BZW. -PUBLISHER, schon mal was von Preis/Leistungsverhältnis gehört? Die Handheld-Hüpferei des Arcadeveterans ist ja dank solider Optik und ordentlich konstruierter Levels ganz nett geworden, an Spieltiefe und Umfang wurde aber massiv gespart. Selbst Grobmotoriker mit Sehschwäche haben die simple Springerei in eineinhalb Stunden durch – mehr als den auf streng vorgegebenen Routen wandernden Gegnern auszuweichen und nicht in Abgründe zu stürzen ist nicht. Habt Ihr den etwas anspruchsvolleren Endboss erledigt, gibt's nicht mal die klassische Urversion als Bonus. Gegen das lieblos runterprogrammierte Modul waren ja die PSone-Episoden ein Füllhorn an Abwechslung und Ideen. Nur für genügsame Naturen.

Stephan Freundorfer

ENTWICKLER: 3D6 Games, USA (www.3d6games.com)

Atlantis

Passend zum Start des jüngsten Disney-Zeichentrickfilms erforscht Ihr nun auch auf dem GBA das Geheimnis der verlorenen Stadt "Atlantis": Im Gegensatz zur dreidimensionalen PSone-Fassung wuselt Ihr diesmal Handheld-gerecht durch zehn großflächige Bitmap-Levels. Dabei müsst Ihr gefangene Crewmitglieder aus dem U-Boot befreien, eine Anzahl Kristalle aufspüren oder der Atlantis-Amazone Kida folgen. Für Abwechslung sorgen kurze Schwimmpassagen und der obligatorische Kampf gegen den fiesen Oberschurken.
Die nette Jump'n'Run-Kost ist zwar professionell gestaltet, lässt allerdings spürbare Innovationen vermissen, zudem stören einige Mängel im Spielablauf: Milo flitzt dermaßen flott durch die Gegend, dass Ihr häufig kleinere Gegner und Hindernisse überseht und plötzlich dagegenrumpelt. Außerdem sind einige Levels schlicht zu groß und unübersichtlich ausgefallen, weshalb die Sucherei gelegentlich nervig wird. Als kurze Hüpferei zwischendurch taugt "Atlantis" durchaus, für mehr aber auch nicht. *us*


Jetzt nur schnell weg: Milos Flucht vor den Flammen wird durch die konfuse U-Boot-Architektur erschwert.



ANDERE VERSIONEN
Die PSone-Fassung wurde in MAN!AC 11/2001 mit 71% Spielspaß bewertet.

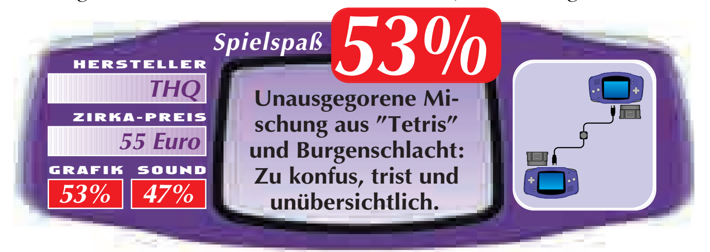
ENTWICKLER: Pipe Dream Interactive, USA (www.thq.de)

Fortress



In vier Zeitepochen bekriegt Ihr Euch entweder mit einem Computergegner oder einem Kumpel via Link: Zu Beginn baut Ihr aus herabfallenden "Tetris"-Steinen eine möglichst große Festung. Sobald die anfängliche Feuerpause ausgelaufen ist, geht es dann richtig zur Sache: Habt Ihr nämlich eine bestimmte Anzahl Punkte erreicht, bekommt Ihr eine ballistische Waffe spendiert, die das Bauwerk des Kontrahenten beschießt. Alternativ gibt es Helfer, die Eure eigenen Schäden wieder beheben oder als Saboteure beim Gegner für Unheil sorgen – gelegentlich auftauchende Monster wiederum plätten beide Festungen ohne besondere Präferenz. Dummerweise verliert die putzige Grundidee von "Fortress" in der schwachen Ausführung vieles von ihrem Reiz: Vor allem mangelt's an Überblick, was der Gegner gerade treibt – mühsames Scrollen wird nötig, obwohl Ihr die Zeit eigentlich für eigene Aktionen bräuchtet. Außerdem nervt die futzelige Optik: Gerade die wichtige Unterscheidung, was ein nutzbares Bauwerk und was Geröll ist, fällt unnötig schwer. *us*

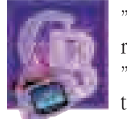

Drachenalarm: Die feuerspeienden Reptilien kennen keine Freunde und flammen alles ab.



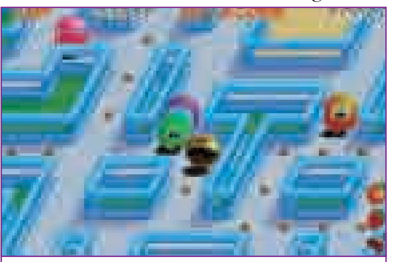
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen auf andere Konsolen sind nicht geplant

ENTWICKLER: Mass Media, USA (www.massmedia.com)

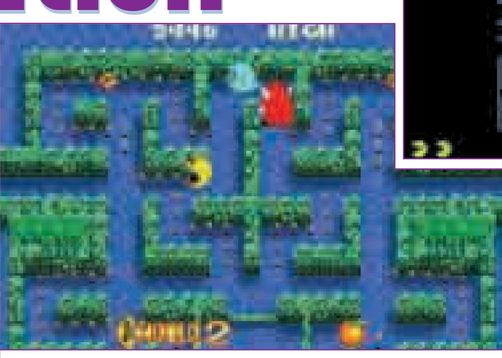
Pac-Man Collection



"Pac-Man" ist überall: Während seine Gattin beim "Namco Museum" (Test unten) aushilft, bekam der Gatte gleich ein eigenes Modul spendiert. Vier Spiele tummeln sich auf der "Pac-Man Collection": Den Anfang macht das klassische "Pac-Man" (mit scrollendem Labyrinth oder in kleiner Darstellung komplett im Bild). Das isometrische "Pac-Mania" orientiert sich ebenfalls am klassischen Pillenmampfen, bietet aber neben der modernisierten Grafik auch die Möglichkeit, Pac-Man springen zu lassen. Dazu gesellt sich als Konsolenpremiere die bislang (seit 1996) nur in der Spielhalle zu findende, intelligent aufgemotzte "Arrangement"-Neuauflage, die mit zahlreichen putzigen Leveloptiken und geschickt verteilten Extras wie Sprungfeldern und Turbopfeilen überzeugt. Abgerundet wird das Pac-Quartett von einer Knobeleinlage: Bei "Pac-Attack" baut Ihr "Tetris"-mäßig Reihen ab und verspeist gelegentlich blau gefärbte Geister. *us*



"Pac-Mania" verwöhnt die Augen mit knuffiger Iso-Optik und lässt die Pampelmuse erstmals über Geister hüpfen.



Operation gelungen: Die liebevoll überarbeitete "Arrangement"-Version sieht schick aus und spielt sich toll.

"Pac-Man" gibt's wahlweise im Vollbild oder mit scrollendem Ausschnitt.



Knobel-Partie: Die "Tetris"-Variante "Pac-Attack" debütierte auf den 16-Bit-Konsolen.

WUDDU-WUDDU-WUDDU: Der klassische "Pac-Man"-Soundeffekt geht einfach ins Ohr. Die Spielesammlung rund um die Kultfigur hat es in sich: Zwar sind drei der Titel zwangsläufig sehr ähnlich, aber dafür bieten die Neuauflagen schickere Optik und teilweise auch neue Ideen – gerade die "Arrangement"-Version zeigt fast perfekt, wie Oldie-Neuauflagen ausfallen sollten, während ich mir bei "Pac-Mania" gewünscht hätte, zur besseren Orientierung einen etwas größeren Bildausschnitt zu sehen. "Pac-Attack" ist sicher nicht der beste "Tetris"-Clone aller Zeiten, aber durchaus unterhaltsam und eine gelungene Ergänzung. Schade nur, dass das Jump'n'Run "Pac-Land" nicht dabei ist, aber auch so ist die "Pac-Man Collection" spielenswert.

Ulrich Steppberger

Spielspaß	80%
HERSTELLER	Namco
ZIRKA-PREIS	55 Euro
GRAFIK	59%
SOUND	53%

Die gelbe Pampelmuse brilliert in vier feinen Oldies. Dank "Pac-Attack" ist auch für Abwechslung gesorgt.



ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen auf andere Konsolen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Mass Media, USA (www.massmedia.com)

Namco Museum



Oldies zum Mitnehmen: Nachdem praktisch jede Heimkonsole schon mit einer oder mehreren Sammlungen der bekanntesten Namco-Klassiker beschert wurde (selbst für die PS2 ist zumindest in den USA eine Veröffentlichung angekündigt), darf natürlich auch der GBA nicht leer ausgehen: Beim tragbaren " Namco Museum" wurde auf unnötigen Schnickschnack verzichtet, dafür tummeln sich fünf durchgehend ansprechende Oldies auf dem Modul. Angeführt wird die Sammlung von der putzigen Buddelei "Dig Dug", in der Ihr Monster per Luftpumpe aufblast, sowie "Ms. Pac-Man", dem dezent verbesserten Nachfolger des Pampelmusen-Welterfolgs (wie bei der "Pac-Man Collection" in zwei Darstellungsarten wählbar). Dazu gesellen sich die flotte Formel-1-Raserei "Pole Position" sowie, für Ballerfans interessant, der "Space Invaders"-Ableger "Galaxian" und dessen verbesserter Nachfolger "Galaga": Statt wie beim Vorbild nur stur seitlich über den Bildschirm zu wandern, stürzen sich die agressiven Feind-Raumschiffe auch in abenteuerlichen Formationsangriffen auf Euch und sorgen damit für noch mehr Action. *us*

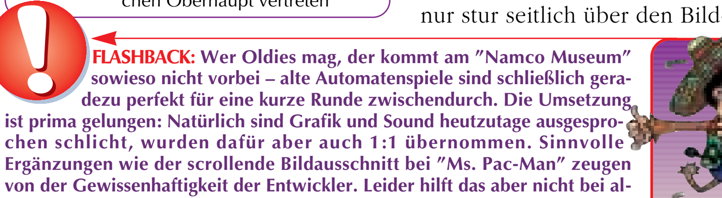


Darf natürlich nicht fehlen: Die glorreiche Pac-Familie wird hier tadellos vom weiblichen Oberhaupt vertreten

Lass ihn platzen: Die Monsterjagd "Dig Dug" macht auch heute noch gehörig Laune.

Rutschpartie: "Pole Position"-Karren haben ein eigenwilliges Fahrverhalten.

Lupe gefällig? "Galaga" (Bild) und "Galaxian" sind auf dem kleinen Display schwer zu spielen.



FLASHBACK: Wer Oldies mag, der kommt am "Namco Museum" sowieso nicht vorbei – alte Automatenspiele sind schließlich geradezu perfekt für eine kurze Runde zwischendurch. Die Umsetzung ist prima gelungen: Natürlich sind Grafik und Sound heutzutage ausgesprochen schlicht, wurden dafür aber auch 1:1 übernommen. Sinnvolle Ergänzungen wie der scrollende Bildausschnitt bei "Ms. Pac-Man" zeugen von der Gewissenhaftigkeit der Entwickler. Leider hilft das aber nicht bei allen Titeln auf der Sammlung: Die Pampelmusen-Lady und "Dig Dug" überzeugen auf ganzer Linie, dafür nervt bei "Pole Position" die sensible Steuerung und beim Baller-Duo das zwangsläufig kleine Bild, durch das die winzigen Schüsse schwer zu erkennen sind.

Ulrich Steppberger

Spielspaß	76%
HERSTELLER	Namco
ZIRKA-PREIS	55 Euro
GRAFIK	41%
SOUND	43%

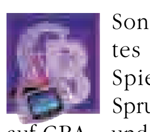
Schnuckelige Sammlung spaßiger Automatenklassiker, die allerdings teilweise am kleinen Display krankt.

ANDERE VERSIONEN

Diverse "Namco Museum"-Oldiesammlungen gibt es für etliche Heimkonsolen.

ENTWICKLER: Sonic Team, Japan (www.sega.com)

Chu Chu Rocket



Sonic Teams amüsantes Katz-und-Maus-Spiel macht den Sprung von Dreamcast auf GBA – und das annähernd ohne Abstriche. Das Prinzip von "Chu Chu Rocket" ist simpel: Bringt innerhalb eines Zeitlimits so viele Nager wie möglich in Eure Rakete. Da die Mäuse wie die Lemminge kopflos umherrennen, weist Ihr ihnen über das Setzen von Richtungspfeilen den rechten Weg. Behindert werdet Ihr durch orangefarbene Katzen, die einen Mordsappetit auf die Fellknäuel haben und Euch, so sie in die Rakete gelangen, dicken Punktabzug bescheren. Neben dem Duell gegen bis zu drei menschliche Spieler (mit nur einem Modul) dürft Ihr Euch noch bei 'Team Battle', Missions- sowie Puzzlevarianten die Zeit vertreiben. Außer der manchmal mangelnden Übersicht aufgrund des kleinen Displays macht der Chaos-Knobler genauso viel Spaß wie sein großer Bruder – gelungene Umsetzung. *sf*



Mal müsst Ihr in der 'Stage Challenge' Eure Mäuse vor den Katzen schützen, mal allesamt auffressen lassen.

Spielspaß **78%**

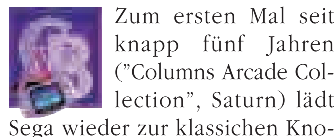
HERSTELLER: Sega
ZIRKA-PREIS: 55 Euro
GRAFIK: 58% SOUND: 62%

Putziger Knobler, der beinahe 1:1 vom Dreamcast umgesetzt wurde. Beizeiten zu chaotisch.

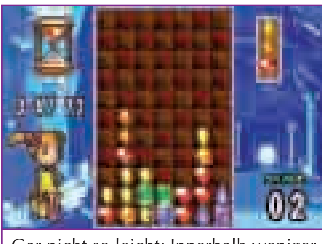
ANDERE VERSIONEN
Die Dreamcast-Fassung wurde in MAN!AC 6/2000 mit 80% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Wow Entertainment, Japan (www.sega.com)

Columns Crown



Zum ersten Mal seit knapp fünf Jahren ("Columns Arcade Collection", Saturn) lädt Sega wieder zur klassischen Knobelei: In "Columns Crown" stapelt Ihr wie gewohnt in einen Becher fallende Juwelen, um mindestens drei gleichartige horizontal, vertikal oder diagonal nebeneinander zu platzieren und so zum Verschwinden zu bringen. In einer Endlos-Variante verdient Ihr Euch mit zwei unterschiedlichen Anime-Charakteren magische Edelsteine, die im Versus-Modus gegen teils knackschwere CPU-Konkurrenten hilfreich sind. Ist im Duell nach fleißigem Abräumen ein Spezial-Juwel erschienen und entfernt Ihr es ebenfalls, bekommt der Gegner Gemeinheiten wie ein Erdbeben oder kurzfristige Temporerhöhung zu spüren. Abgerundet wird die spaßige Hochstapelei durch eine Puzzlevariante, in der Ihr bestimmte Steine unter Zeitdruck entfernen müsst, und einen Zweierlink mit oder ohne zusätzlichem Modul. *sf*



Gar nicht so leicht: Innerhalb weniger Minuten muss das Juwel in der Mitte unten beseitigt werden.



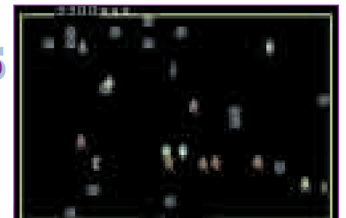
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen auf andere Konsolen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Pocket Studios, England (www.pocket-studios.com)

Midway's Arcade Greatest Hits



Angriff der angegrauten Automaten: Nach Namco schwimmt nun auch Midway auf der GBA-Retrowelle. Vier Williams-Klassiker haben sich auf dem Modul versammelt – allesamt knackschwer, wie man das von dem längst vergessenen Hersteller gewohnt ist. In "Defender" düst Ihr mit Eurem Raumschiff horizontal über den Bildschirm und ballert auf Aliens, die symbolisierte Männchen entführen. Mit Warp und Smartbomb verlängert Ihr Euer gefährdetes Leben um einige Sekunden. "Robotron 2084" lässt Euch als in vier Richtungen ballernder Pixelklumpen gegen immer neue Horden von Robotern antreten. In "Joust" tragt Ihr auf dem Rücken eines Straußes mittelalterlich angehauchte Lanzenduelle aus und "Sinistar" entführt Euch schließlich ein weiteres Mal in die zweidimensionalen Weiten des Alls. Nostalgikern machen die vier professionellen Umsetzungen viel Freude, für den modernen Zocker wird allerdings wegen des geringen Umfangs zu wenig geboten – bei Retro hat Namco die Nase vorn. *sf*



Schweißtreibende Action: "Robotron 2084" ist die spielenswerteste Arcade-Konvertierung auf dem Modul.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen auf andere Konsolen sind zurzeit nicht geplant.



GAMES TO GO
AKTUELLE HANDHELD SPIELE

Baby Felix Halloween

System	Hersteller	Preis
Game BoyColor	LSP	35 Euro

Cartoon-Gähner: Schlichte Jump'n'Run-Dutzendware mit fadem Leveldesign und nerviger Gegnerplatzierung.

Keep the Balance

System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	Jowood	35 Euro

Ausgeglichen: Ihr sollt die zwei Schalen einer Waage im Gleichgewicht halten, indem Ihr verschieden schwere Objekte von einem Fließband aus nach oben werft – klingt nett und ist eine neue Idee, aber auf Dauer einen Tick fade.

Micro Maniacs

System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	THQ	35 Euro

Flotte Wusler: Der zu Unrecht auf der PSone kaum beachtete "Micro Machines"-Nachfolger wurde inklusive schicker isometrischer Optik praktisch identisch umgesetzt, allerdings ist die gewöhnungsbedürftige Steuerung ein Handicap.

No Fear Downhill Mountain Biking

System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	THQ	35 Euro

Querfeldein: Grafisch minimalistisches Rennspiel mit interessanten Ansätzen, aber letztlich zu nerviger Kontrolle.

Santa Claus junior

System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	Jowood	35 Euro

Fades Fest: Und noch ein Jump'n'Run aus der Mottenkiste mit zwar netter Grafik, aber träger Steuerung und wenig Abwechslung.

Schneewittchen und die sieben Zwerge

System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	Ubi Soft	35 Euro

Kinderüberraschung: Simple Mischung aus Märchen und Minispielen – für Zocker jenseits des Kindergartens einfach zu schlicht.



SUCHE

NINTENDO

Achtung! Suche für Super Nintendo **"The Legend of Zelda"**, kein Witz!
Tel. 0170/9606350 (SMS)

Soundtrack Legend of Zelda: Ocarina of Time Vol.1 für Nintendo64, Preis nach Vereinbarung. Andreas Menzel, Grubstr.6-8, 79279 Wörstetten,
T. 07666/9442000 (Otto-Versand)

Suche für Nintendo64: **Ogre Battle64 (us)**.
Tel. 0228/667757 (ab 19 Uhr)

Tausche Game Boy Pocket + Color + Pokémon rot + Pokémon blau gegen **Nintendo64** + Expansion Pak + Perfect Dark (auch Zuzahlung oder Ankauf). Verkaufe Final Fantasy3 + PAL-Adapter für Super Nintendo gegen Gebot.
Tel. 0175/9452994 (ab 18 Uhr)

SEGA

Suche **DC-Kult-Hefte 4/2000-3/2001**, VMU (original), VP (original), RGB mit Audio, Virtua Tennis, Sonic Adventure1+2, Trickstyle, Dreamcast-Maus. Für Playstation: Spieleberater Metal Gear Solid.
Tel. 04533/798688 (Frank)

Für **Dreamcast** Capcom vs. SNK2 (jp), Langrisser Millennium (jp).
Tel. 0371/222316 (16-19 Uhr)

Shoot'em-Up: Radiant Silvergun, Thunderforce5, Gunhed, Game Buster für Saturn, alles anbieten.
Tel. 040/65390827

SONSTIGES

Suche Videospiele & Konsolen sowie Zubehör von Nintendo, Sony und Sega – PAL und NTSC – gerne auch ganze Sammlungen.
Tel. 0170/586780 (M. Härle)

Spiele und Konsolen folgender Systeme: Playstation, PS2, Dreamcast, Game Boy, Nintendo 64, Super Nintendo, Saturn, gern auch Importe, Exoten, Sammlungen oder einzeln. Bitte nur Originale!
Tel. 05651/331377,
Fax. 05658/924879 (Peter)

PC-Engine: Parasol Stars, Spriggan, Choaniki, Macross 2036, Magical Chase, Cotton. Mega Drive: Twinkle Tale, Yuyu Hakusho, Cotton, Grindstorm, Midnight Resistance. Für Playstation (us/jp): Raiden Project, Williams Classics2 (**Tapper**).
Tel. 0174/7656607

Suche **Action Replay** für NES.
Tel. 06221/26472

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe Super Nintendo-Spiel **Rendering Ranger**. Suche Amiga-Spiel Mr. Nutz, habe auch andere Spiele für fast alle Systeme.
Tel. 03462/84103 (Jörg)

Verkaufe für **Nintendo64**: Super Mario64, Super Mario Kart64 je 15 Euro, tausche auch gegen Ego-Shooter oder Lylat Wars.
Tel. 08667/7839

Nintendo64 + 2 Pads + Expansion Pak + Rumble Pak + 14 Spiele, nur komplett für 330 Euro.
Tel. 0171/4591689

SEGA

Game Gear mit 6 Spielen, z.B. Shinobi, Sonic2 usw. mit Anleitung + Battery Pack + Netzteil + Master Gear Converter + 2 Master-System-Spiele: Sonix, Wonderboy3 für nur 50 Euro.
Tel. 0201/308649 (18-20 Uhr)

Dreamcast-Spiele: MDK2 15 Euro, Donald Duck 20 Euro, Sonic Adventure2 25 Euro, F355 Challenge, F1 Grand Prix, Starlancer, Hidden & Dangerous je 13 Euro, Ego-Shooter 25 Euro, Furfighters 10 Euro.
Oliver Wintermayr, Obere Arndorfer Str. 12, 93444 Kötzting

Verkaufe für **Dreamcast**: Berserk (jp) 43 Euro, Climax Landers 28 Euro, Crazy Taxi (jp) 28 Euro, Gauntlet Legends (us) 43 Euro, Phantasy Star Online (us) 43 Euro, Spawn (jp) 43 Euro, Tetris 4D (jp) 28 Euro, Sega GT 28 Euro usw., inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

PLAYSTATION

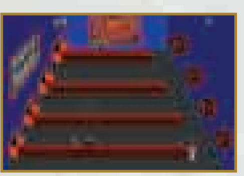
Verkaufe diverse **Playstation-Magazine** zur Hälfte des Verkaufspreises. Infos unter
Tel. 0173/2678389 (abends)

Koudelka 36 Euro, Silent Hill 15 Euro, Grand Theft Auto2 36 Euro, Tomb Raider1+4 je 18 Euro, Crash Bandicoot3 20 Euro, Worms Armageddon 10 Euro, Croc1+2 je 20 Euro, Need for Speed4 15 Euro, Final Fantasy8 25 Euro, Wipeout3 30 Euro, Rebel Assault2 15 Euro.
Tel. 07552/409439

PS2: Grand Theft Auto3, Star Wars Starfighter, Unreal Tournament, Kessen, Dynasty Warriors. Neuwertig, zusammen für 103 Euro. Tel. 0172/4170942

EXOTEN

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega-CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Discs, Bücher, viele us & jp Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637



Einige der originellsten Automaten erschienen Anfang der 80er-Jahre, ein Musterbeispiel ist Bally Midways putziger Ausschankspaß "Tapper" (1983, Bild): Als Barkeeper solltet Ihr an vier Tresen ankommende Trinker mit Bier versorgen sowie leere Gläser wieder einsammeln. Witzig fiel auch die Kontrolle aus: Mit einem Stick wurde die Hauptfigur kontrolliert, mit einem zweiten durch Zug nach unten gezapft.

OLDIES

Megaman1-3, Lifeforce, Solar Jetman, Pinbot für NES. Sonic1-3 für Master System für je 10-35 Euro. Nights into Dreams für Saturn, neu A-1200 inkl. Soft + Hardware, Chiki Chiki Boys für Mega Drive.
Tel. 0179/3149352

Master System1 + 2 Pads + Netzteil + Kabel + viele Spiele originalverpackt: Out Run, Rocky, Ultima4 usw. Atari VCS + 2 Sticks + Kabel + Spiele: Pac-Man, Cross Force, Seaquest u.a. (teilweise originalverpackt), Preis VHS.
Tel. 0271/339870 (Andreas)

Verkaufe **Grundgeräte und Spiele** für Atari 7800, 2600, Intellivision, Colecovision. Habe viele originalverpackte Spiele, seltene Titel und Klassiker, über 200 Module. Bearbeite auch Suchlisten.
Tel. 04506/684 (Lars),
Mail: gyrodine@aol.com

SONSTIGES

Massenweise Spiele + Konsolen, noch über 1000 Spiele und 15 Konsolen: Saturn; Mega Drive, Mega-CD2, 32X, Game Gear, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, Jaguar, 3DO, Neo Geo CD, CD-i, Amiga. Anruf lohnt sich.
Tel. 06253/21626

Für **Super Nintendo**: Might & Magic2, Wizardry6, Ultima Runes of Virtue2, Ultima The False Prophet, Chrono Trigger, Paladin's Quest. Für Saturn: Panzer Dragoon Saga, Shining Force2, Dark Savior.
Tel. 0721/7815742

Verkaufe **PC-Engine Handheld jp + 33 Spiele**, z.B. PC Kid1-3, Mr. Heli, Galaga88, Blazin Lazers, Bomberman94, Parodius usw., komplett 915 Euro, einzeln 62 Euro. Habe auch Mega Drive Spiele. Tel. 0160/3774722

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,80 EURO

Einfach ausschneiden und einsenden an: *Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering*

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 2.80 Euro in bar oder Briefmarken beilegen.

Name, Vorname *Straße, Nr.* *PLZ, Ort*

Ort *Datum* *Unterschrift* BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an leserpost@maniac.de

Welcher Fernseher?

Mein alter Fernseher hat den Geist aufgegeben. Nun muss ich mir einen Neuen kaufen. Was sollte ich beachten, wenn meine geliebten Konsolen optimal darauf laufen sollen? Bestimmte Buchsen, oder 100 Hertz oder wie oder was? Ich besitze im Moment (von den aktuellen Konsolen) nur den Dreamcast. Ich werde mir aber als Nintendo-Fan auf jeden Fall den Gamecube zulegen, und sehr wahrscheinlich auch die Xbox. Also helft einem armen unwissenden Leser!
Ach ja, ich fände es besser, wenn die PAL-Tests ausführlicher wären (und die Import-Tests deshalb ruhig etwas kürzer)! Und dass die GBA-Tests viel zu mickrig sind, das wisst Ihr ja hoffentlich selbst (aber warum ändert Ihr das dann nicht?).

Sotirios, via E-Mail

Dein neuer Fernseher sollte auf jeden Fall RGB-tauglich sein (so gut wie jeder neue), für den Gamecube am besten mit einem S-Video-Eingang und für den Dreamcast mit einer VGA-Buchse (falls Du eine VGA-Box besitzt) ausgestattet sein. Wenn Du ein Import-Freund bist, muss der Bildschirm natürlich NTSC verkraften können. Ob 50 oder 100 Hertz kommt ganz drauf an, wie sehr Du auf Lightgun-Shooter stehst. Mit 50 Hertz bist Du immer auf der sicheren Seite, 100-Hertz-Fernseher funktionieren selten mit Lichtpistolen – das müsstest Du im Fachgeschäft selbst ausprobieren. Für vollendeten Genuss könntest Du Dir natürlich einen teuren 16:9-Bildschirm kaufen – Spiele, die dieses Format unterstützen, häufen sich. Wie's im Leben so ist, alles eine Frage des Geldes.

SNK-Nachruf?

Als Zocker der ersten Stunde und absoluter SNK-Fan traf mich Eure Mitteilung über das endgültige Aus für SNK wie ein Pflock ins Herz. Gut, ich gebe zu, wirklich gewundert hat es keinen mehr. Dennoch hatte ich ein Fünkchen Hoffnung, dass SNK vielleicht doch noch die Kurve kriegen und mit "King of Fighters 2001" bzw. "Metal Slug 4" ihr großes Comeback feiern. Tja, zuviel geträumt.
Was mich jedoch fast noch mehr getroffen hat, ist die Art, wie Ihr es mitgeteilt habt. Ich hätte von Euch zumindest erwartet, dass Ihr den Abschied von SNK gebührend mitteilt. Vielleicht in Form eines 'Best of SNK'. Beim Nintendo 64 habt Ihr es beispielsweise so gemacht (siehe letzte Ausgabe). Stattdessen schafft Ihr es gerade mal auf zwölf unscheinbare Zeilen.

Robert Pärsch, via E-Mail

Du hast Recht, es war wirklich ein bisschen popelig, das endgültige Ende von SNK in einer winzigen Newsmeldung abzufeiern. Leider war aus Platz- und Zeitgründen in dieser Ausgabe kein größeres SNK-Special machbar. Allerdings sei allen Fans des untergegangenen Traditionsherstellers versprochen: Wir werden in einer der kommenden Ausgaben Eurer Kultfirma einen (größeren) Artikel widmen.

Reale Gewalt

Ihr seid das mit Abstand beste Mag für Videospiele, aber das wird nichts Neues für Euch sein. Aber nun zu meinem Thema.
Ich habe die BPjS und die 'Zensur', die es in Deutschland ja angeblich nicht gibt, noch nie leiden können. Aber nun frag ich mich, was das alles soll... Als Berliner habe ich heute morgen die B.Z. aufgeschlagen und auf Seite 2 war ein Bericht "Das Grauen in Jerusalem". Darunter ein riesiges Foto von den Überresten des Selbstmordattentäters. Hier ein Bein, da ein Stück Bauchdecke, Blut usw. Ich fass' das einfach nicht. In Videospielen wird jedermann bevormundet und selbst jeder kleinste Fitzel roten Körpersaftes wird überprüft oder weggestrichen. Und dann kann ich in TV und Presse zerstückelte Menschen und Leichenteile sehen. Klar, ich habe nicht den Abzug gedrückt, aber wenn man Jugendlichen solche Bilder zugänglich macht, glaub' ich, können diese auch zwischen der Realität und einem Videospiel unterscheiden.
Es sind ja nicht nur Videospiele, die geschnitten werden, auch Filme und andere Medien. Und dann lese ich "...Körperteile des Attentäters wurden bis in die Zimmer des gegenüberliegenden Hotels geschleudert...". Was soll man davon noch halten?!

Martin Woidicke, Berlin

Keine Frage, in den Nachrichten werden wir mit allerlei echten Grausamkeiten konfrontiert, bei denen jüngere Menschen wohl Probleme mit der Verarbeitung haben dürften. Bevor man sich aber deshalb überlegt, selbst die heftigsten Spielinhalte Kindern verfügbar zu machen, sollte man eher mal nachdenken, ob diese Blutgier in den Medien nicht ein bisschen eingeschränkt gehört. Nicht falsch verstehen: Auch wir sind gegen die sehr subjektive Art und Weise, wie die Indizierung von Spielen abläuft und ärgern uns über die Auswirkungen, die Indizierungen auf unsere Arbeit und unser Privatleben als erwachsene Konsumenten haben. Aber es ist unbestreitbar, dass die Zugänglichkeit von Kinder-inkompatiblen Medien irgendwie eingeschränkt werden muss, weil viele Eltern hierzu nicht im Stande sind.

Hurra Xbox

Ich freue mich wahnsinnig auf die Xbox. Und da Ihr das einzige Magazin weit und breit seid, das zurzeit über sie berichtet, habe ich mich dazu entschlossen, an Euch zu schreiben. Ich finde die Xbox aus folgenden Gründen viel besser als die Konkurrenz:



Für mich als alten Dreamcast-Internet-Ego-Shooter-Fan ist die Möglichkeit, mit meinen Kumpels "Halo" kooperativ im Netzwerk zocken zu können, schon ziemlich heftig. Doch die Tatsache, dass kurz nach dem Konsolenstart "Unreal Championship" herauskommt, und ich die Möglichkeit haben werde, DSL mit der Xbox benutzen zu können, macht das Warten geradezu unerträglich.
Wie schon oben erwähnt bin ich ein Dreamcast-Spieler und auch ein großer Sega-Fan (obwohl das Mega Drive auf dem Schrank vor sich hinstaubt). Schon zum Start kommt eine wahre Softwareflut aus dem Hause Sega auf alle Xbox-zocker zu ("Jet Set Radio Future", "Gun Valkyrie", "Project Gotham Racing", "Sega GT"), was sicher nicht das Ende der Sega-Microsoft-Freundschaft sein wird, da noch massig umgesetzt wird ("Shenmue 2", "PSO", sämtliche "2K1"-Titel etc.).
Die Argumente der PS2-Zocker wie z.B. "MGS 2" oder "Silent Hill 2" ziehen bei mir nicht, da ich mich auf grafisch verbesserte Umsetzungen dieser Top-Titel für die Xbox freuen kann.
Nun ja, zum Gamecube kann ich bisher nur sagen, dass mich keiner der drei Starttitel sonderlich interessiert. Außerdem finde ich die Tatsache, dass er keine DVD-Filme abspielen kann, auch nicht gerade erbaulich. Ganz zu schweigen davon, dass ich den Preis dieser Kinderkonsole bis heute noch nicht kenne. Ich finde, die Xbox ist jeden Cent wert und ich werde sie mir holen. Zwei Fragen hab' ich aber noch:
Wie ist es eigentlich mit der Maus und Tastatur (war da nicht irgendwas mit USB)?
Wird man mit der Xbox auch auf Clan-Sites surfen können?

Peter Kraus, Offenburg

Ist ja schön, dass Du Dich auf eine neue Konsole freust, aber ein paar Argumente in Deinem Brief sind etwas fadenscheinig bis falsch. Besonders die Betonung der großen Sega-Microsoft-'Freundschaft': Abgesehen davon, dass "Project Gotham Racing" nicht von Sega veröffentlicht wird, kann man berechtigte Zweifel anmelden, dass "PSO" für die Xbox kommt – offiziell bestätigt ist bislang nur eine Version für den Gamecube, den Du ein Stückchen weiter unten auf ziemlich plumpe Art niedermachst: Auch die Xbox kann nicht von vornherein DVD-Filme abspielen, die Verhöhnung als Kinderkonsole ist, wenn Du Dir die US-Starttitel ansiehst, ungerechtfertigt. Und das Engagement von Sega Sports als Kaufargument für die Xbox zu verwenden, ist schlicht Humbug: Die "2K"-Spiele wird's auch für PS2 und Gamecube geben. Letztlich muss man erst mal sehen, was Konvertierungen von PS2-Titeln wirklich an besserer Leistung aus der Xbox herausholen.
Zu Deinen Fragen: Explizit geplant sind Maus und Tastatur im Moment nicht, gewöhnliche USB-Komponenten lassen sich wegen der Form der Xbox-Anschlüsse nicht verwenden. Das freie Surfen im Internet ist bei der Xbox ebenfalls nicht vorgesehen.

Bessere Wertung

Als ich mich heute auf den Weg zum Kiosk machte, um Euer Magazin zu kaufen, war ich noch hundertprozentig sicher, auf der Titelseite einen todernsten Ryo Hazuki mit Weihnachtsmannmütze zu finden. Als der Verkäufer mir dann die aktuelle Ausgabe entgegenschob und ich diesen grauen, hässlichen Ritter darauf entdeckte, dachte ich, dass Ihr es nicht gebacken bekommen habt, "Shenmue 2" für das Dezemberheft zu testen. Aber auch da irrte ich mich. Ganz klein unten rechts wurde das am besten bewertete Spiel in dieser Ausgabe erwähnt. Vor dem Kauf war ich mir auch ziemlich sicher, dass es für diese Meisterleistung mindestens 95 % geben würde. Eurem Redakteur war es allerdings 'nur' 91 % wert! Mir ist natürlich klar, dass der böse abgezockte PS2-Spieler so langsam auch die Vorteile eines 'unabhängigen' Magazins zu schätzen weiß, nur muss deswegen das aufwändigste und innovativste Spiel der 128-Bit-Generation so dermaßen unter den Tisch fallen? Ich will wirklich nicht die Konsolenkriege neu entflammen (das kommt von ganz allein, wenn der Gamecube hierzulande erscheint), nur hatte ich den Eindruck beim Zocken von "Shenmue 2", dieses Spiel verhält sich zu seinem Vorgänger wie der Hauptfilm zum Trailer. Ich wage sogar die Behauptung, dass kein kommender Titel der 128-Bit-Ära die Perfektion und Brillanz dieses Titels erreichen wird.
Angesichts dessen frage ich mich wirklich, ob man es sich als Berufszocker wirklich noch erlauben kann, ein Videospiel zu genießen und sich richtig darin fallen zu lassen, ohne ständig das Vorformulieren des Berichtes im Hinterkopf zu haben. Ähnliches fiel mir auch bei dem überbewerteten Titel "Headhunter" auf. Jede Menge Bugs, streckenweise miese Grafik, banal zusammengezimmerte Story und Spielabstürze wurden von Euch überhaupt nicht erwähnt, dafür aber ein teuer inszenierter Soundtrack, der mir wahrscheinlich nicht mal aufgefallen wäre.
Ich weiß ja nicht, was bei Euch so redaktionsintern abgeht, wie weit Ihr unter Druck steht, doch wünsche ich mir für die Zukunft, dass Ihr Euch etwas mehr Zeit nehmt für die Tests.

Mike Raptis, Berlin

Wir nehmen uns so viel Zeit wie nur irgend möglich für unsere Tests, was in der Weihnachtsphase wegen dem abartig großen Aufkommen von Spielen natürlich schwer ist – dennoch wurden diverse Titel der letzten Ausgabe durchgezockt (z.B. "Pikmin", "Rogue Leader", "Tony Hawk 3", "Smuggler's Run", "Baldur's Gate" etc.). An der Testdauer kann Deine Kritik also nicht aufgehängt werden. Dass man im Lauf der Zeit etwas abstumpft, liegt aber sicher im Bereich des Möglichen....

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Groß stand die Anzahl der Tests in der letzten MAN!AC auf dem Cover, doch gestimmt hat sie nicht. Ulrich vergaß glatt, das Dreamcast-"Rez" im Inhalt zu platzieren – in Wirklichkeit gab's in der 1/2002 mit 59 die meisten Tests der MAN!AC-Geschichte.
MEA CULPA: Soso, "Tony Hawk 3" ist also ein routiniertes Jump'n'Run. Nicht wirklich natürlich, in den Fazitkasten des Spiels auf Seite 52 der letzten Ausgabe schummelte sich nämlich das Fazit von "Crash Bandicoot 4". Die restlichen Angaben samt Wertung stimmen aber.
MEA CULPA: Zudem entschuldigen wir uns bei allen Lesern der 1/2002 für die gemein vielen Tippfehler (z.B. in "Halo") – wir arbeiten an einer verbesserten Qualitätskontrolle.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), Ulrich Steppberger (us) *Freie Mitarbeiter:* David Mohr (dm), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709145
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer, WMGraphix, Martina Vodermayer
Titelmotiv: "Munch's Oddysee" © Oddworld Inhabitants
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196
Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (3 Euro pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN

MOGELN AUF DER PS2

Ewiges Leben, Timer-Stop und alle Extrawaffen: Mogel-Software hilft Anfängern aus der Patsche und schaltet per Knopfdruck die Geheimnisse eines Spieles frei.

Auf der PS2 kuckten Schummelfreunde bislang in die Röhre, denn die Mogel-Software “Action Replay” muckt mächtig herum, statt im Spiel zu helfen. Jetzt verkaufen gleich zwei Hersteller zuverlässige Alternativen: Der “Xploder PS2” von Blaze beschränkt sich auf die Eingabe von Cheatcodes (siehe Kasten), während Datels “Action Replay V2” auch praktische Memcard- und DVD-Werkzeuge bietet.

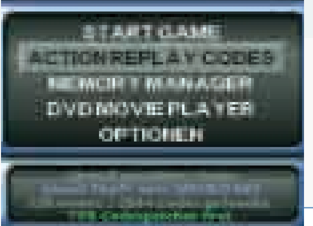
Lieferumfang: Das “Action Replay V2” kostet 46 Euro und besteht aus einer Speicherkarte und zwei CDs. Die erste Scheibe enthält 2.500 Codes für 128 PS2-Spiele (also fast alle), die zweite 11.000 Cheats für Eure alte PSone-Software. Beide Inhalte sind auf dem Stand von November 2001, “GTA 3” oder “MX 2002” findet Ihr also vor. Die Memcard dient als Dongle und Speichermedium für Einstellungen und Cheats: Steckt sie in einen beliebigen Slot.

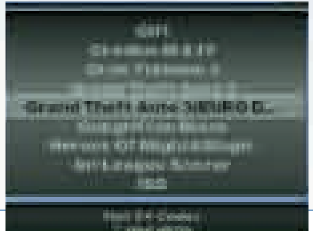
Zwei CDs und eine Speicherkarte: Das “Action Replay V2” bietet deutsche Bildschirmtexte und kostet 46 Euro.

Mogelpraxis: Nach dem Anschalten erscheint das übersichtliche, deutsche Menü. Ihr wählt aus der Liste vorgegebener Codes und speichert neue Cheats aus dem Internet (z.B. www.codejunkies.de). Die Eingabe per virtueller Tastatur und Joypad ist bei umfangreichen Codelisten mühsam: Stöpselt ein beliebiges USB-Keyboard an Eure Konsole, dann geht’s schneller. Auf die beiliegende Speicherkarte passen 7.000 neue Codes. Genügt Euch das nicht, dürft Ihr auch Cheats löschen.

Memcard-Manager: Das eingebaute Memcard-Werkzeug basiert auf Datels “Mega Memory”-Software (MAN!AC 9/2001). Ihr könnt Spielstände verschieben, kopieren und in ein Archiv komprimieren – dann brauchen sie weniger Speicher, werden aber von Spielen nicht erkannt. Im Gegensatz zu “Mega Memory” tauscht Ihr während dem Betrieb die Speicherkarten, das lästige Drücken des Reset-Knopfes entfällt. Außerdem lagert Ihr Eure Spielstände per USB auf Zip-Disketten mit je 100 MB Speicher aus – allerdings nur, wenn Ihr Datels 50 Euro teures “X-Drive” besitzt.

Spart Speicher: Der Memcard-Manager komprimiert Eure Spielstände.



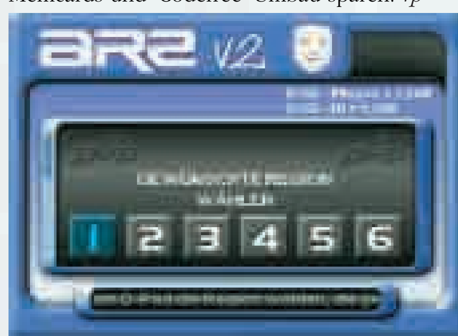




Schummeln leicht gemacht: Klickt Euch vom Hauptmenü (links) zu den Codes und wählt ein beliebiges Spiel (Mitte). Neue Cheats gebt Ihr per USB-Keyboard oder auf der virtuellen Tastatur ein (rechts).

DVD-Filme ohne Grenzen: Datel hat in die Mogelsoftware das “DVD Region X” (MAN!AC 9/2001) eingebaut, das Eure PS2 mit allen DVD-Filmen kompatibel macht. Dabei handelt es sich um eine neue Version, die über RGB-Kabel ein fehlerfreies Bild liefert. Für den eingebauten DVD-Treiber Eurer PS2 sind keine Einstellungen nötig. Besitzt Ihr z.B. das Treiber-Update der Sony-Fernbedienung, füttert Ihr das “Action Replay V2” mit speziellen DVD-Codes von der Datel-Homepage.

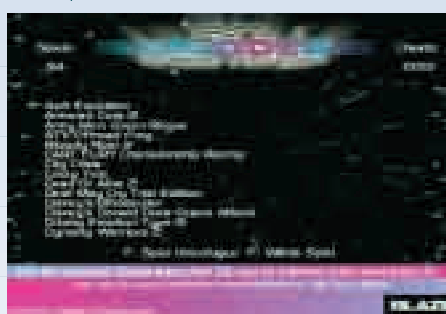
Fazit: Das “Action Replay V2” ist eine zuverlässige Mogelsoftware mit komfortabler Benutzerführung. Abstürze wie beim Vorgänger braucht Ihr nicht zu fürchten, die Speicherkapazität für Codes ist aber auf die beiliegende Memcard beschränkt. Dafür überzeugt der Preis: Ihr zahlt sechs Euro mehr als für den “Xploder PS2” und bekommt dafür zwei Werkzeuge, die Memcards und ‘Codefree’-Umbau sparen. *rp*



‘Codefree’ ohne Umbau: Im Menü wählt Ihr die Länderkennung Eurer Film-DVD.

Schummelalternative

SPEICHERGIGANT: Der “Xploder PS2” von Blaze ist mit allen Codes des “Action Replay V2” kompatibel und kostet 40 Euro. Das Mogelwerkzeug wird ohne Hardware ausgeliefert: Weil Ihr Eure Codes auf gewöhnliche PS2-Memcards sichert, ist die Speicherkapazität unbegrenzt! DOPPELPACK: Eingebaut sind 2000 Cheats für 84 Spiele, die im Gegensatz zum “Action Replay V2” keinen Memcard-Speicher belegen. Der alte “Xploder CD 9000” liegt bei: Auf dieser CD findet Ihr nicht nur 12.000 Cheats für 400 PSone-Spiele, sondern auch einen komfortablen CD-Player und einen Spielstandmanager. Letzterer funktioniert aber nur mit PSone-Memory-Cards.





Mitmachen & Gewinnen

HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?

Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Euere Lieblingskonsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Titel für GBA und PS2 unter die Leute. Diesmal locken die Neuauflage "Tetris Worlds" und Sonys "Jak and Daxter"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10; 86415 MERING

SPYRO: SEASON OF ICE

Levelauswahl: Wenn im Titelbildschirm der Schriftzug 'Press Start' erscheint, gebt Ihr folgende Tastenkombination ein, um die Levels frei anzuwählen.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ↑ ↓ A

RAYMAN M

Trickreiche Savegames: Der Cheat-Modus in "Rayman M" ist ein bisschen umständlich zu bedienen. Die Cheatcodes sind nämlich die Namen Eurer Savegames, ohne Memory Card im Slot funktioniert also überhaupt nichts. Habt Ihr eine Speicherkarte, müsst Ihr im Hauptbildschirm ein neues Spiel beginnen. Bei der nun erscheinenden Option wählt Ihr 'Ja', um einen neuen Spielstand anzulegen. Jetzt gebt Ihr ein Wort aus der untenstehenden Liste ein. Ihr geht danach aber nicht auf 'Ende', stattdessen tippt Ihr folgende Tastenkombo ein und eine Bestätigung erscheint. Ihr könnt übrigens mehrere Cheats miteinander kombinieren, allerdings verhindert ein aktivierter Cheat das Speichern.

L2 ■ ●

Alle möglichen Cheats gebt Ihr auf oben beschriebene Weise ein.

PUPPETS
Alle Charaktere wählbar
CARNIVAL
Alle Outfits verfügbar
FIELDS
In Modus 1 werden alle Levels betretbar
ALLRAYMANM
Alle Levels in allen Modi zugänglich
TRACKS
Im Modus-1-Rennen sind alle Levels geöffnet
ALLTRIBE
Alle Rennlevels in allen Modi spielbar
ARENAS
Alle Arenen im Modus-1-Lum-Sammeln
ALLFISH
Alle Arenen in allen Modi
OldTV
Grafik und Sound im Slapstick-Outfit
3dVision
3D-Modus für Holobrillenbesitzer

SHAUN PALMER´S PRO SNOWBOARDER

Den Flip immer stehen. Davon träumen nicht nur virtuelle Boarder: Nach einem Flip mit hundertprozentiger Sicherheit sauber landen. Bei "Shaun Palmer's Pro Snowboarder" ist das kein Problem. Steuert Eure Spielfigur auf eines der zahlreichen Hindernisse zu. Ein Schneemobil oder Laster ist besonders gut geeignet. Im Moment des Aufpralls führt Ihr einen Flip aus. Statt einer blutigen Nase holt Ihr Euch die Punkte und steht korrekt auf der Piste.

MEGAMAN BATTLE NETWORK

Netzwerk-Passwörter: Im Netzwerk des Schulrechners steht Ihr vor zahlreichen Türen, die eine zweistellige Nummer als Passwort verlangen. Manche dieser Codes sind vorgegeben, andere werden in jedem neuen Spiel zufällig generiert. Jedes mal, wenn Ihr hier falsch ratet, wird Euch vom Programm verraten, ob Ihr zu hoch oder zu niedrig geschätzt habt. Die nicht zufälligen Passwörter findet Ihr in der folgenden Liste. Für das siebte und letzte Tor benötigt Ihr außerdem noch den Passcode des Lehrers.

Tür 1: 09
Tür 2: 30
Tür 3: Zufällig generiert
Tür 4: Zufällig generiert
Tür 5: 15
Tür 6: Zufällig generiert
Tür 7: Zufällig generiert

SHENMUE 2

Bonus Artwork: Nur PC-Besitzer kommen in den Genuss der hochwertigen Shenmue-Grafiken, die auf jeder der vier Spiel-Silberlinge schlummern. Schiebt eine Scheibe in Euer CD-Rom-Laufwerk und öffnet das Verzeichniss 'omake'. Hier finden sich BMP-Dateien, die Ihr mit jedem herkömmlichen Bildbearbeitungsprogramm betrachten könnt.

Saturn-˝Shenmue˝: "Shenmue" für den 32-Bitter? Längst vergessen und eingestampft. Wenn Ihr aber den zweiten Teil auf dem Dreamcast durchspielt und nach dem Abspann die Credits bis zum Ende durchlaufen lasst, startet ein Videoclip, der Euch die nie erschienene Version für Segas untergegangene Kult-Konsole zeigt.

SYPHON FILTER 3

`Super Agent´-Modus: Um diese Variante benutzen zu können, müsst Ihr das Spiel erstmal auf herkömmliche Weise gelöst haben. Jetzt startet Ihr eine neue Runde und pausiert gleich wieder. Im Pause-Modus begebt Ihr Euch zum Optionsbildschirm und freut Euch über einen neuen Eintrag. Ist der 'Super Agent'-Modus aktiviert, tötet Ihr mit jedem Schuss.

Dschungellevel im Multiplayer-Modus: Um den Regenwald-Level als Multiplayer-Arena missbrauchen zu können, müsst Ihr im Solospiel eine Bonusaufgabe erledigen: Rettet die beiden hilfsbedürftigen Frauen.

Harry Potter

REGALKUNDE: Über ganz Hogwarts verstreut findet Ihr unzählige Bücherregale, die als Jump'n'Run-Elemente im Spiel dienen. Manche Regale, die zu hoch zum Draufspringen sind, könnt Ihr dennoch erklimmen – nicht selten lässt sich von oben dann ein versteckter Spielabschnitt betreten. Der Trick ist ein Stück Mauerwerk neben dem Regal, das sich farblich vom Rest abhebt: Mit ■ zieht Ihr Euch daran in die Höhe.


Hogwarts Regale verbergen des Öfteren Geheimgänge zu zauberhaften Schätzen

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

Bonus-Features freischalten: Im Hauptmenü könnt Ihr mit der untenstehenden Kombination alle vorher gesperrten Bonusfunktionen des Spiels freischalten. Etwas knifflig ist die Eingabe: Ihr müsst flink sein, sonst wählt Ihr versehentlich ein Menü an. Passiert dies, geht Ihr einfach zurück und probiert's nochmal. Habt Ihr alles richtig gemacht, erscheint eine Botschaft.

↓ → → ↑ Start

Feuer-Reaver: Um den 'Fire Reaver'-Code zu aktivieren, müsst Ihr das Spiel erst mit **Start** pausieren. Jetzt drückt und haltet Ihr die **R1**-Taste. Mit der folgenden Kombination schaltet Ihr den Cheat ein.

↓ ● ▲ ↑ → ●

GUILTY GEAR X

Versteckte Kämpfer: Im Start-Bildschirm könnt Ihr mit dieser Kombination die Bonuskämpfer 'Testament' und 'Dizzy' ergattern.

↓ → → ↑ Start

DYNASTY WARRIORS 3

Nippon-Cheats: Auch Import-Freaks sollen bei uns auf Ihre Kosten kommen: Allerdings funktionieren die unten aufgelisteten Tricks leider nur mit der japanischen Version des Spiels. Sämtliche Tastenkombinationen werden im Hauptmenü eingegeben. Korrektes Tippen wird Euch durch ein Signal bestätigt.

Levelauswahl
R1 R2 L2 L1 ■ R2 ▲ L1
Alle Generäle
■ R1 ▲ L1 ▲ R2 ■ L2
Alle Generäle der `Shu´-Seite
L1 ■ ▲ R2 L1 L2 L2 R1 ✖ ●
Alle `Wei´-Generäle
■ ▲ L1 L2 R1 R2 L1 L2
Alle Generäle der `Wu´
▲ L1 ■ R1 R2 L1 L2 L2
Musiktest und freie Seitenwahl
■ ▲ ▲ ■ L1 R1 R2 L2
Alle Videosequenzen
L1 ▲ R1 ▲ L2 ■ R2 ■
Intro-Editier-Funktion
R1 ■ L1 ■ R2 ▲ L2 ▲

SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE

Konvertierungen: Im Pause-Menü könnt Ihr eine der beiden untenstehenden Kombinationen benutzen. Die erste verwandelt Gesundheit in mehr Zeit, die zweite bewirkt den gegenteiligen Effekt. Habt Ihr die Cheats richtig eingetippt, hört Ihr einen Gewehrschuss.

→ ← → ✖ ●

→ ← → ← ↓ ↓ ↑ ↑

Mehr Zeit: Wenn Ihr einige Male hintereinander das Spiel verliert, weil Ihr die Zeit absichtlich ablaufen lasst, gewährt Euch das Programm großzügig einen Aufschub. Jetzt habt Ihr ein deutlich größeres Zeitpolster und könnt Euch in den Spielarealen in aller Ruhe umsehen.

`Time Attack Boss´-Modus: Diesen Bonus-Modus könnt Ihr ausprobieren, wenn Ihr im normalen Spiel den letzten Boss auf folgende Weise liquidiert: Nachdem Ihr den Burschen dreimal getroffen habt, hängt er an einer Kette vom Big Ben herunter. Wenn Ihr die Kette zerschießt und das Spiel auf diese Weise beendet, wird der 'Time Attack Boss'-Modus freigeschaltet.

`Survival Boss´-Modus: Ein weiterer lustiger Zeitvertreib. Hier könnt Ihr in einem aufreibenden Dauergefecht Eure Boss-Killer-Fähigkeiten unter Beweis stellen. Um den Modus zugänglich zu machen, müsst Ihr den letzten Endgegner auf eine andere als die oben beschriebene Weise erledigen. Dreimal habt Ihr den Brocken auf normale Weise zu treffen. Wie gehabt hängt er jetzt vom Turm herunter. Nun erschießt Ihr entweder ihn oder das Mädchen. Sie werden beide sterben und Euch den Zugang zum Zusatz-Modus öffnen.

Tony Hawk´s Pro Skater 3

DER SUPERCHEAT: Neversoft hat dazugelernt und nervigen, ellenlangen Cheatkombos den Garaus gemacht. Um im dritten Teil des Skater-Epos zu mogeln, müsst Ihr nur den Mastercheat eingeben und könnt dann bequem aus einer Liste die Schummelei Eurer Wahl aktivieren. Im Options-Menü, das Ihr vom Start-Bildschirm aus erreicht, geht Ihr in die Abteilung 'Cheats'. Jetzt gebt Ihr einfach das Wort **backdoor** ein und die gesamte Mogel-Palette wird freigeschaltet. Wenn Ihr im Spiel cheaten wollt, müsst Ihr den Pause-Modus mit **Start** aktivieren und im Cheat-Menü eine Schummelei anwählen. Die einzelnen Optionen lassen sich mit **X** an- und abwählen.

KRASSE FILME: Neben dem Spiel befinden sich auf der DVD auch jede Menge Extras. Die coolen Filmschnipsel könnt Ihr Euch ansehen, wenn Ihr im 'Cheat'-Menü an oben genannter Stelle das Wort **Peepshow** benutzt. Die einzelnen Clips lassen sich nun vom Hauptmenü aus anwählen.

NEVERSOFT-SKATER: Auch diesmal geben sich die Macher wieder die Ehre und stellen ihre versofteten Körper als Spielfiguren zur Verfügung. Im 'Create Skater'- Bildschirm gebt Ihr als Namen für den neuen Skater einen aus der untenstehenden Liste ein. Nach der Bestätigung verwandelt sich die Standardfigur in einen Neversoftler. Deren Werte sind allerdings nicht überragend.

Joel Jewett
Sandy Jewett
Nicole Winnick
Mike Ward
Trey Smith

DIE SÖHNE DES MEISTERS: Der Apfel fällt bekanntlich nicht weit vom Stamm. Nicht verwunderlich also, dass der Hawk'sche Nachwuchs sich ebenfalls auf die Rollbretter begeben hat, um dem Papa nachzueifern. Vom Talent der zwei Hawk-Söhne könnt Ihr Euch überzeugen, wenn Ihr deren Namen für einen eigenen Skater verwendet. Nach korrekter Eingabe im 'Create Skater'-Bildschirm ändern sich Werte und Aussehen.

Spencer Hawk
Riley Hawk

NUTZT DIE DUNKLE SEITE DER MACHT: Der erste der freizuspielenden Bonus-Charaktere ist niemand geringerer als Sith-Lord Darth Maul. Der Stachelkopf verfügt über drei einzigartige Spezialmanöver, in denen er seine Macht einsetzt. Ihr könnt die folgenden Moves auf jede beliebige Tasten-Kombo legen, wenn Ihr im Pause-Modus des Spiels die 'Edit Trick'-Funktion nutzt.

Force Grab
Sith Saber Spin
Dark Jedi Grind

WOLVERINE RÄUMT AUF: Der berühmte X-Man wurde ebenfalls als Bonusfigur eingebaut, die mit ganz besonderen Spezialmanövern daherkommt. Auch hier gilt, wenn Ihr Euch den Charakter verdient habt, könnt Ihr die Bewegung auf jede beliebige Tastenkombination legen, indem Ihr das Spiel pausiert und Euren Moves im 'Edit Tricks'-Bildschirm bestimmte Tasten zuweist.

Claw Punch
The Claw Drag
The Berzerker

Super Dodge Ball Advance

SUPER-FLIP: Kleine Völkerballkunde – der Super-Flip: Um diesen auszuführen, drückt Ihr zweimal schnell nach vorne, um zu rennen. Während Ihr lauft, drückt Ihr gleichzeitig **A** und **B**. Eure Spielfigur macht jetzt einen Sprung, an dessen Höhepunkt Ihr nochmals **A** und **B** gleichzeitig betätigt. Der Super-Flip ist hervorragend zum Ausweichen geeignet. Wahlweise könnt Ihr noch einmal **B** drücken, um einen mächtigen Superwurf auszuführen, den Eure Gegenspieler recht schwer blocken können. Dafür klatscht Ihr sie um so leichter ab.

MANAGERWECHSEL: Wenn Ihr mit dem Manager Eures Teams unzufrieden seid, könnt Ihr einen anderen der vier zufällig ausgewählten Herren für Euer Team unter Vertrag nehmen, indem Ihr Euren Spielstand löscht. Beginnt jetzt ein neues Spiel und wiederholt das solange bis Ihr den Manager Eurer Träume zugewiesen bekommt.

DAS STEINERNE VOLK: Wenn Ihr das 'Atlus Dream Team' freigespielt habt, könnt Ihr unter der Option 'Special' ein Spiel gegen den Computer, der ein zweites Atlus-Team steuert, anwählen. Eure Gegner gleichen jetzt steinharten Statuen.

WACKY SUPER-SHOT: Dieser besonders starke Wurf sieht recht seltsam aus und verwirrt Euren Gegenspieler. Drückt zweimal nach vorne, um zu rennen. Jetzt springt Ihr und drückt **L**, um eines Eurer Teammitglieder zu rufen. Nun müsst Ihr das Steuerkreuz loslassen und zuerst **A** und dann **B** betätigen. Habt Ihr alles richtig gemacht, wird ein seltsam aussehendes aber effektives Angriffsmanöver durchgeführt. Eine andere Variante ist, im Sprung mit **A** zu passen und genau in dem Moment, wenn einer Eurer Teamkollegen den Ball fängt, **B** zu drücken. Achtung: Der 'Wacky Super-Shot' ist leider nicht unblockbar.

SMUGGLER´S RUN 2: HOSTILE TERRITORY

Unsichtbarkeit: Pausiert das Spiel und macht Euch mit der folgenden Tastenkombination unsichtbar. Nach korrekter Eingabe ertönt ein Signal.

R1 L1 L1 R2 L1 L1 L2

Leichtere Fahrzeuge: Für weite Sprünge ist dieser Cheat unabdingbar. Ihr benutzt ihn im Pause-Modus des Spiels. Ein Ton weist Euch auf die richtige Eingabe hin.

L1 R1 R1 L2 R2 R2

Keine Schwerkraft: Das Bild unten beweist es: Dieser Cheat lässt Euch abheben. Während der Spielpause drückt Ihr die folgenden Tasten und hört anschließend ein Bestätigungssignal.

R1 R2 R1 R2 ↑ ↑ ↑

Zeitraffer: Mit diesem Cheat sind ultraschnelle Reflexe gefragt. Für den rasanten Zeitraffer-Modus pausiert Ihr das Spiel und benutzt den Code. Wenn der Cheat aktiviert wird, erklingt ein Geräusch.

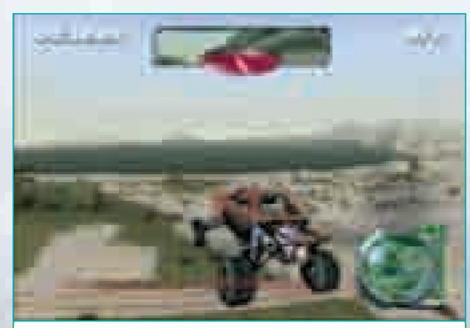
R1 L1 R2 L2 → → →

Zeitlupe: Sehr chillig und entspannt geht's dagegen hiermit zu. Im pausierten Spiel erhaltet Ihr mit den folgenden Tasten einen netten Zeitlupeneffekt. Ein Tonsignal läutet die Slowmotion-Phase ein

R2 L2 L1 R1 ← ← ←

God-Mode: Gebt den Cheat mit gedrückter **L1** Taste ein, um den 'God'-Modus anzuschalten.

■■■■R1 ✖✖▲▲■■



Nur fliegen ist schöner: Wie am Steuer eines Mondbuggys nutzt Ihr jede noch so kleine Erhebung für ausgedehnte Gleitflüge.

JURASSIC PARK 3: PARK BUILDER

Start mit DNA: Um das Spiel mit einem glibbrigen Batzen Dinosaurier-DNA beginnen zu können, gebt Ihr am Anfang das folgende Wort als Parkname ein.

Zero-Park

Mit maximalem Gehalt starten: Wenn Ihr diesen Namen als Titel für Euren Echsenzoo benutzt, könnt Ihr das Spiel mit dem höchstmöglichen Kapital beginnen.

Bonus-Park

Start mit zwanzig Bussen: Der untenstehende Parkname gibt Euch einen umfangreichen Fuhrpark an die Hand, der aus gleich zwanzig Bussen besteht.

Luckybus-20

Alle Einkäufe erledigt: Dieser Park ist schon zu Spielbeginn mit allen Gegenständen ausgestattet, die Ihr ansonsten mühsam im Spielverlauf zusammenkaufen müsstet.

Items-park

Für echte Männer: Dieser Code ist was für Sexisten: Einen Park mit dem unten angeführten Namen werden ausschließlich männliche Besucher toll finden.

men´s-park

Alle sagen `I love you´ zu Eurem Park, wenn Ihr den nachfolgenden Namen eingebt. Eine prall gefüllte Geldbörse durch Eintrittsgelder dürfte gewiss sein.

love-park

Baumsterben: In einer Wüstenei ohne einen einzigen Baum müsst Ihr Euren Park errichten, wenn Ihr ihm den Namen der folgenden Insel gebt.

Isla Sorna

HOT WHEELS EXTREME RACING

Cheat-Modus: Gebt das folgende Wort im 'Misc. Options'-Menü ein. Mit aktiviertem Code könnt Ihr nicht speichern.

XTRCHT!

BATMAN VENGEANCE

Unendliche Batarangs: Den fledermausförmigen Bumerang in der normalen und der elektrisch aufgeladenen Version könnt Ihr beliebig oft einsetzen, wenn Ihr im Titelbildschirm den untenstehenden Cheat gebraucht. Bei richtiger Eingabe ertönt ein akustisches Signal und es werden immer 99 Stück der praktischen Waffen im Inventar angezeigt.

L1 R2 L2 R2

Immer volle Gesundheit: Diesen Cheat könnt Ihr im 'Gasworks'-Level aufgabeln. Hier gibt es einen zweistöckigen Raum. Auf jeder Plattform warten zwei Gegner, die Ihr erstmal ausschalten müsst. Jetzt sucht Ihr im unteren Teil nach einem Kanalisationsrohr, in dem zwei Kisten zu sehen sind. Gleitet mit Eurem Umhang vorsichtig hinunter und landet auf der ersten Kiste. Hinter den nächsten Kisten liegt ein Umschlag mit einem großen 'E' darauf. Hebt diesen auf und beendet das Spiel. Nun ist der Cheat aktiviert.

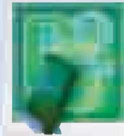
Alle Waffen mit Munition könnt Ihr im 'Plant Electrocution 2' finden. Am Anfang lasst Ihr Euch sanft in das zweite Loch hinuntergleiten. Unten sammelt Ihr den Schlüssel auf und verlasst das Loch per Haken. Bald kommt Ihr zu einem verschlossenen Tor, das Ihr mit dem Schlüssel öffnen könnt. Im Inneren kämpft Ihr erst mit einem Pflanzenwesen und seht Euch dann um. Ihr findet einen Schlüssel mit dem Buchstaben 'C'. Beendet jetzt das Spiel und Ihr könnt den Cheat benutzen. Es sind übrigens noch weitere Umschläge im Spiel versteckt.



Mit 99 Batarangs und Elektro-Batarangs treibt Ihr selbst Grinsepeter Joker locker das kreischende Gelächter aus

SOUL REAVER 2

PLAYER´S GUIDE, TEIL 1



Die Fantasy-Welt Nosgoth steckt voller Gefahren, aber mit unserem Player's Guide löst Ihr selbst das knackigste Puzzle im Handumdrehen. Wie aktiviert Ihr die Elementarschmieden, wie kommt Ihr den gehörnten Bestien bei – und wo zum Teufel treibt sich Obervampir Janso Audron herum? Wir haben die Antworten – und Ihr leichtes Spiel. *rb*

Der Auftakt

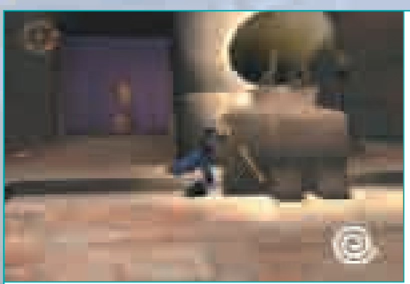
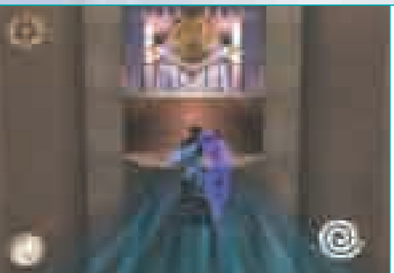
Der Weg durch Moebius' Bollwerk ist geradlinig und einfach: Nutzt die Zeit, um Euch mit Steuerung bzw. Kampftechnik vertraut zu machen und kämpft Euch bis zum Balkon durch (wechselt auf die Spektralebene, um die Gitter zu passieren). Hier springt Ihr in den See, schwimmt zum Rücksetzpunkt (der Schlangenring am linken Ufer), dreht das Rad und öffnet so das Schleusentor rechts unten. Taucht wieder ab und haltet Euch unmittelbar nach dem Sprung rechts, um durch das geöffnete Portal auf die andere Seite des Sees zu finden. Taucht linkerhand beim Speichertempel auf, sichert zum ersten Mal den Spielstand und springt auf den Felsvorsprung rechts. Hier geht's ähnlich geradlinig weiter: Folgt einfach dem Verlauf der Straße, öffnet unterwegs durch Halten des Hebels (links) das Tor zu den Säulen (es folgt eine kurze Zwischensequenz) und reist so bis zum Tempel der Vampirahnen. Brecht mit dem Soul Reaver das Siegel, betretet das Heiligtum und folgt den Grotten bis zum Fundament der Säulen. Nach der Zwischensequenz schwimmt Ihr durch den Pool, an den Fangarmen vorbei und durch eine abschüssige Grotte bis zum Fortsatz des Höhlensystems.
Taucht auf, lauft über die Felsbrücken und bis zu dem unterirdischen Pool: Macht Euch auf eine lange Schwimmpartie gefasst, denn Ihr müsst in dem unterseeischen Grottengewirr einen Brunnen finden – und der ist gut versteckt. Durch diesen Schacht kommt Ihr schließlich in den Sumpf.
Auch in dem grünen Morast ist Raziels Weg deutlich vorgezeichnet: Ihr müsst einfach bis zum nächsten Speichertempel durchalten – und von hier aus eine Brüstung erreichen, die Ihr über die aufgerauhte Mauerfläche emporklettert (anspringen und nach oben steuern). Dahinter findet Ihr die erste Elementarschmiede: Wie beim Heiligtum öffnet Ihr auch hier das Portal mit dem gezückten Reaver und betretet die Schattenschmiede.

Schattenschmiede

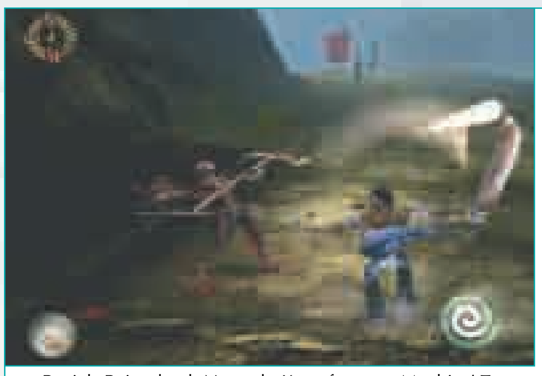
Kurz nach dem Tempeleingang werdet Ihr von einem Geisterritter attackiert: Am schnellsten kommt Ihr dem Gerippe mit dem Reaver bei, aber auch normale Waffen verwunden das Gespenst. Greift nach Eurem Sieg das Schild aus der Luft und setzt es in die Aussparung der Wand. Die gleitet zur Seite und gibt den Weg zu einem Korridor frei. Hier verlasst Ihr die materielle Welt, um das Fallgatter passieren zu können. Um wieder in die physische Ebene zu wechseln, erledigt Ihr auf dem ersten Hof ein paar Ghule, auf dem nächsten lauft Ihr rechts ins Gebäude und findet dort einen Teleportpunkt. Nach dem Wechsel geht's zurück in den ersten Hof und eine der beiden Wände (aufgeraut, links und rechts vom Eingangsgatter) rauf, anschließend über eine Treppe zum perfekten Absprungpunkt für einen Satz über den zweiten Hof. Waffen bekommt Ihr von den Mumien – oder besser: Einfach oberhalb der beiden Treppen ein Feldzeichen von der Wand reißen. Gleitet über den Hof auf die Säulen und von dort aus zur gegenüberliegenden Galerie. Hüpft in die Halle mit den Spiegeln sowie dem rosa Kristall und dreht den ersten Spiegel so, dass sein Lichtstrahl die rechte Tür (vom Raumeingang aus gesehen) öffnet. Erledigt die Zombies und schwebt in der Geisterwelt durch das Fallgatter. Reist am Ende der nächsten Halle (auf dem Podest) wieder auf die materielle Ebene. Kraxelt links oder rechts von der Steinklaue (zuerst die Mumien fertigmachen) auf ein Podest und springt auf den Klauenteller.
Wechselt wieder auf die Spektralebene, gleitet über den Abgrund zum nächsten Eingang und geht dahinter wieder auf die materielle Dimension. Besiegt die Mumie, platziert ihr Schild im Portal und richtet im Raum dahinter den Spiegel auf das leere, dunkle Sonnensymbol (darin befindet sich ein Tunnel). Zieht auf der gleichen Seite den linken Obelisken so weit, dass er dem Spiegel gegenübersteht, schießt dann auf das Reaver-Symbol an der Decke. Macht einen Satz auf den rechten Obelisken, schwebt von hier aus zum Tunnel im Sonnensymbol und lauft durch den Gang bis zu einem Raum mit einem kleinen Spiegel. Lasst Euch fallen, nehmt das Artefakt von der Halterung, passiert damit das Portal zur großen Halle (unterhalb der Galerie, auf die Ihr eben gesprungen seid) und setzt den Spiegel in der Kammer hinter der Kugel ein. Dreht dann am anderen Ende der Halle den Spiegel zur noch verschlossenen Pforte und schwebt auf der Spektralebene durch das Gitter. Im nächsten Raum findet Ihr hinter dem Podest einen Wechselpunkt. Klettert nach dem Kampf mit den Mumien die raue Wand hoch, richtet den Spiegel im Gang auf den im großen Raum dahinter (wo Ihr gerade herkommt), beschießt die Reaver-Rune über dem Spiegel (im großen Raum) und zieht den linken Obelisken in die Mitte. Ergebnis: Der Schatten des Obelisken bildet eine Brücke, von deren Ende aus Ihr zum Podest springt. Öffnet das runde Metallschott rechts, indem Ihr den Spiegel darauf richtet und passiert den Gang dahinter. Verstellt hier die Sonnenuhr so lange, bis ein Lichtkegel durch die Aussparung dahinter fällt und die Schmiede aktiviert. Um die Halle schnell zu erreichen, lasst Ihr Euch durch das Loch fallen. Jetzt wird der Reaver mit dem Element der Dunkelheit imprägniert. Hierdurch könnt Ihr die Portale entriegeln und den Sumpf erreichen. Am besten geht Ihr hier einen kleinen Umweg zum Speichertempel, bevor Ihr wieder den Brunnen in dem gefluteten Grottensystem aufsucht. Reist erneut zur Serafan-Festung, taucht unter dem Schleusentor durch und sucht den Felsvorsprung mit der versiegelten Doppeltür.

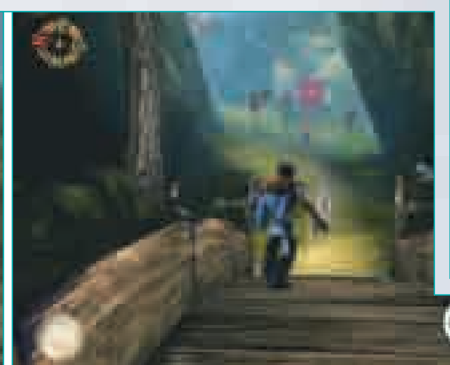
Lichtschmiede

Öffnet die Pforte mit dem dunklen Reaver (gegebenenfalls vorher aufladen), auf dem Podest im Vorhof rammt Ihr die finstere Geisterklinge in ein Siegel am Boden und aktiviert so eine Schattenbrücke zum gegenüberliegenden Gittertor. Gleitet auf der Spektralebene hindurch, wechselt kurz darauf wieder in die materielle Dimension (der Teleporterpunkt liegt nur ein paar Schritte weiter), öffnet mit dem Reaver das nächste Tor, schwebt durch das Gatter in der Mitte der Galerie (wieder auf der Spektralebene) und lauft bis zum Ende des Komplexes dahinter. Vorsicht: Sobald Ihr wieder materiell seid, nimmt Euch ein Wächterauge an der Stirnwand des Raumes wahr. Hier könnt Ihr noch nichts ausrichten, also macht schnell kehrt – sonst befördert Euch das Auge mit einem Schuss wieder in die Geisterwelt. Also flugs zurück zum Hof: Zerrt hier das (von der Gittertür aus) linke Spiegelpodest vor den rechten Gang, und das reflektierte Licht öffnet eine Tür. Folgt dem Korridor in die Kammer mit Mumien, konzentriert Euch im Kampf auf den Zombie mit dem Schild und reißt Euch das goldene Artefakt nach erfolgreichem Kampf unter den Klauennagel. Platziert das Schild auf dem leeren Podest (von der Gittertür aus rechts) und richtet den anderen Spiegel (im Korridor dahinter)


Spiegel verschieben (links), im Laufschritt Schattenbrücken überqueren (Mitte) und mit schartigen Säbeln gegen aufmüpfiges Mumiengesindel kämpfen (rechts): Die Elementarschmieden fordern nicht nur Euren Schwertarm, sondern vor allem die grauen Zellen.





Raziels Reise durch Nosgoth: Kämpfe gegen Moebius' Truppen und langatmige Märsche zehren nicht nur an Eurer Energie, sondern vor allem an Euren Nerven. Zurück in die Festung kommt Ihr nur mit der Macht des Lichts .

aus, so dass der Lichtstrahl die linke Pforte öffnet. In dem Tunnel dahinter bekämpft Ihr zunächst etliche Mumien, links davon gleitet Raziel in Geistergestalt durch ein Gitter.
Auf dem Hof springt Ihr von einer Säule auf die nächsthöhere, danach auf den Torbogen und schwebt von dort aus in den höher gelegenen Gang. Den Ghulen darin könnt Ihr getrost ausweichen und schnurstracks zum nächsten Teleporterpunkt wetzen, um dort wieder materiell zu werden. Lauft den Gang zurück, springt wieder in den Hof, ladet dort den Reaver mit dunkler Energie auf (am Elementarbecken links), zieht den Steinquader aus der Wand (erkennt Ihr an der Ringtextur) und klettert über diesen zurück nach oben. Nun könnt Ihr auf dem Podest am Gangende (dort, wo Ihr eben in die materielle Dimension gesprungen seid) das Siegel betätigen und so die Schattenbrücke zur anderen Hofseite aktivieren. Am Ende des folgenden Korridors erledigt Ihr erneut eine Mumie mit Schildspiegel, den Ihr nach siegreichem Gefecht unten auf dem Podest montiert (einfach durch das gerade geöffnete Gatter hopsen). Springt jetzt über die Grube, und Ihr kommt auf den Hof zurück. Hier zieht Ihr den beweglichen Spiegel so weit zurück, dass die Sonne in den Gang fällt und auf das noch versiegelte Tor reflektiert wird. Letzteres öffnet Ihr dann mit dem dunklen Reaver – so bestrahlt die Sonne den linken Diamanten in der Schmiede. Brecht jetzt das Siegel der Pforte gegenüber, passiert das Tor, lasst danach durch erneuten Reaver-Einsatz die Säule im Boden versinken und richtet den Spiegel dahinter anders aus: Der Lichtstrahl wird auf den zweiten Diamanten umgelenkt – die Gittertür ist geöffnet. Jetzt könnt Ihr den Hof auch auf der materiellen Ebene erreichen und so das sternförmige Siegel aus dem letzten Raum (wird von dem magischen Auge bewacht) in die Aussparung der Statue (im Zentrum der Schmiede, unter der Galerie) platzieren. Aber Vorsicht: Bevor Ihr das Siegel einheimsen dürft, müsst Ihr das magische Auge außer Gefecht setzen – und zwar mit einem Schuss dunkler Reaver-Energie. Beeilt Euch beim Stibitzen: Der Wächter kommt schnell wieder zu sich, zwei hinterhältige Mumien halten Euch zusätzlich auf. Rammt nach Aktivierung der Schmiede den Reaver hinein und verlasst den Komplex (das vorletzte Tor knackt Ihr durch Lichtbeschuss auf das Symbol darüber). So gewappnet, öffnet Ihr mit einem Lichtprojektil auf den rosa Stein die große Pforte zur Serafan-Festung und schwimmt durch den See hinein. Oder noch besser: Zieht vorher mit dem Rad das nun wieder verschlossene Schleusentor hoch und sichert auf der anderen Seeseite am Speichertempel Euren Fortschritt.
Zielt endlich mit dem Licht-Reaver auf den rosa Diamanten oberhalb des Eingangsportals und taucht zur Serafan-Festung. Hier wirft Euch Moebius eine ganze Heerschar von kampfeswütigen Schergen entgegen, dafür ist der Weg umso einfacher: Folgt einfach dem Verlauf der Gänge, und Ihr findet (nach einem Dialog mit Kain) den greisen Zauberer vor seiner Zeitstromkammer. Öffnet den Raum durch Lichtbeschuss des Steines (über der Pforte), dann schickt Euch der hinterhältige Moebius in eine andere Epoche.

Zurück in die Zukunft

Nach dem Zeitsprung werdet Ihr zum ersten Mal mit Dämonen konfrontiert: Die bestialischen Gegner sind wesentlich härter als ihre menschlichen Kollegen, speien Feuer oder Säuren und folgen Euch sogar auf die Spektralebene – am besten, Ihr geht so oft wie möglich mit dem Reaver auf sie los, mit physikalischen Waffen ziehen sich die Gefechte gegen die Ungetüme ewig hin.
Findet Dämon für Dämon und Korridor für Korridor erneut Euren Weg aus der Serafan-Burg und speichert außerhalb des Bollwerks. Mach Euch auf den Weg zum Säulenfundament: Unterwegs kraxelt Ihr über den umgestürzten Pfeiler, denn der alte Weg ist in dieser Zeit von Geröll versperrt. Bei den zerstörten Säulen und nach dem Gespräch mit Ariel begegnet Euch zum ersten Mal ein gehörnter Dämon: Geht möglichst auf Tuchfühlung und weicht oft zur Seite aus – sonst erwischt Euch das Ungetüm mit seiner Odemattacke oder schüttelt Euch ordentlich durch. Im Fernkampf habt Ihr gegen den Riesen kaum eine Chance, denn der wirft ebenfalls mit Geschossen um sich.
Habt Ihr das Fundament der Pfeiler erreicht, folgt ein Dialog mit dem Riesenoktopus, anschließend schwimmt Ihr wieder durch die Grotten und bis zum Brunnen in die Sümpfe. Aber Vorsicht: Der letzte Stollenabschnitt steht in dieser Epoche nicht mehr unter Wasser – stattdessen müsst Ihr nach dem Auftauchen einen Felsvorsprung suchen (oben rechts), von dem aus Ihr Euren Weg zu Fuß fortsetzen könnt. Der nächste Abgrund ist für einen Sprung zu weit: Stattdessen müsst Ihr mit dem dunklen Reaver eine Schattenbrücke bauen – ein passendes Elementarbecken findet Ihr im Höhlensee mit dem wuchtigen Altarpfeiler. Beim anschließenden Marsch durch den Morast findet Raziel (als Bestandteil einer kurzen Zwischensequenz) eine aufgeraute Kletterwand, in der vorhergehenden Epoche lag hier der umgestürzte Baumriese. Kraxelt hoch, und Ihr erreicht einen Gebirgspass. Folgt dem Weg bis zum Stadttor von Uschtenheim: Springt auf die Brüstung, erledigt die Wächter und haltet so lange den Hebel, bis sich das Gittertor vollständig geöffnet hat. Erst jetzt könnt Ihr das Dorf Uschtenheim durchqueren und über den nächsten Gebirgspass das mittlerweile zerstörte Versteck von Janos Audron erreichen.
Wichtig: Sucht vorher im nördlichsten Gebäude der Siedlung den Speichertempel auf, denn dieser ist bis zum Verlassen der nächsten Schmiede Eure letzte Speicher-Möglichkeit – und auf dem Weg dorthin häufen sich die Risiken für ein vorzeitiges Ableben. Nach dem Gespräch mit Kain springt Ihr in den See und schwimmt zum linken Felsvorsprung (wo die Soldaten lauern). Kämpft Euch den Weg bis zur Schmiede frei, entschärft mit einem Schuss aus dem dunklen Reaver das Wächterauge, brecht das Siegel der Schmiede und betretet den großen Vorhof.

Die Luftschmiede

Über die Treppen erreicht Ihr eine Säulengalerie (ladet am linken Ende den Reaver mit Licht) und einen Obelisken, den Ihr mit Licht beschießt, damit er das gegenüber gelegene Gittertor freigibt. Gleitet zunächst materiell über den Abgrund, dann spektral durch das Gatter. Nach dem Wechsel in die physische Welt und hinter einer Gangbiegung folgt ein Kampf gegen Mumien. Konzentriert Euch wieder auf den Untoten mit dem Schild, denn nur mit dem könnt Ihr das nächste Portal entriegeln.
Dahinter kommt Ihr in den nächsten Hof: Lasst Raziel in den Schlund mit der Schlangensäule fallen (Vorsicht Schattenwesen!), haltet nach dem Reaver-Symbol Ausschau und klettert die entsprechende Wand hoch. Nach dem Gefecht gegen eine neue Mumiengruppe öffnet Ihr wieder mit dem Schild die Tür, dahinter wartet das erste Rätsel der Luftschmiede: Ihr verlasst zunächst die Welt der Sterblichen, erklimmt dann die durch den Dimensionswechsel entstandene Säule (links), um auf die Galerie mit dem Lichtbecken zu kommen. Wechselt die Ebene und gleitet auf dem Luftstrom des Steinkopfes auf die andere Galerie. Dort speist Ihr den Reaver mit dunkler Energie, erst danach hängt sich Raziel an den Steinkopf, um das Gebläse umzustellen.
Ein gutes Stück Weg habt Ihr nun geschafft, wie's weitergeht erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC.

SHENMUE 2

PLAYER´S GUIDE, TEIL 1

Die haarsträubenden Abenteuer von Ryo Hazuki gehen in die zweite Runde. Diese Lösung verrät Euch, wann und wo Ihr wen was fragen müsst, um Lan Di, dem Mörder Eures Vaters, auf den Fersen zu bleiben. *mw*

Shenmue Kapitel 2, 1. Teil

Hongkong, ‘Worker‘s Pier’-Viertel im Stadtteil Aberdeen, 23.2.1987, 12 Uhr 30. Ein junger Mann verlässt ein Schiff, das eben aus Japan angekommen ist. Sein Name: Ryo Hazuki. Seine Aufgabe: Rache am Mörder seines Vaters nehmen. Sein großes Glück: Er wird von Euch gesteuert. Euer großes Glück: Diese Komplettlösung.

Erste Schritte in Hongkong

Zuerst werft Ihr einen Blick in Euer Inventory. Im Rucksack befindet sich unter anderem ein ansehnlicher Batzen Geld und ein Brief von Meister Chen, den Ihr Euch genauer anseht. Im Schreiben werdet Ihr aufgefordert, einen gewissen **Lishao Tao** aufzusuchen. Der wohnt in den **Yan Tin**-Appartements im **South Carmain**-Viertel des Stadtteils **Wan Chai**. Jetzt müsst Ihr Euch erst einmal zurechtfinden: Bezahlt die Straßenmusikanten für deren Gedudel und Ihr erhaltet eine erste Richtungsangabe nach Wan Chai. Dem nervenden Fotografen braucht Ihr keine Beachtung zu schenken. Wichtiger ist die Frau mit Kind, die Euch den Weg zu einer Pension – der **Freestay Lodge** (1) – weist, in der Ihr umsonst übernachten könnt. Auf dem Weg dorthin kauft Ihr Euch noch an dem kleinen gelbgrünen Automaten eine Karte vom **Worker´s Pier**. In der Pension angekommen, speichert Ihr und durchsucht das Zimmer nach möglicherweise wertvollem Krimskrams. Der Zettel an der Wand gibt Euch einen Hinweis auf einen ‘Pawnshop’. Diese Läden gibt es in der ganzen Stadt und bieten Euch die Möglichkeit, die kleinen Figuren aus den ‘Gotcha Gotcha’-Überraschungs-Eiern zu verkaufen. Ihr verlasst das Hotel wieder und folgt der Straße stadteinwärts. Ihr werdet automatisch zum Armdrücken gegen Jiminez Garcia eingeladen und könnt Euch hier locker noch ein paar Honkong-Dollar dazuverdienen.

Die Zippo-Versicherung

Wenn Ihr weiter marschiert, werdet Ihr fast vom Rockermädel **Joy** über den Haufen gefahren. Der Rotschopf warnt Euch vor Taschendieben. Nehmt diesen Hinweis ernst: Da Ihr gegen den bevorstehenden Überfall nichts machen könnt, solltet Ihr Euer gesamtes Geld an dem Stand ganz in der Nähe für die klassischen Feuerzeuge ausgeben. Später könnt Ihr die Dinger in einem Pawnshop verkaufen und erhaltet so fast die Hälfte Eures Geldes zurück. Nachdem Joy abgezogen ist, folgt Ihr den Wegweisern nach Wan Chai. Bevor Ihr die Queens Street betretet, solltet Ihr Euch noch nach einem Automaten umsehen, der Euch die passende Straßenkarte verkauft.

Diebe!

Nach der selbstlaufenden Sequenz hat die **Heavens**-Gang Euren Rucksack mit dem Phoenixspiegel geklaut. Fragt Euch sofort bei der **Queens Street** durch und sprecht die beiden betrunkenen **Poison**-Brüder (2) vor dem Restaurant **Porridge Shop** an. Bevor diese grob werden können, taucht Joy auf und schickt Euch zurück zum Worker’s Pier. Wenn Ihr die Queens Street verlasst, lauft Ihr geradewegs auf einen Brunnen zu. Hier ist der **Pigeon Park** (3), wo Ihr den kleinen Rotzlöffel **Wong** findet. Der gehört zur Heavens-Gang und nimmt Reißaus, sobald er Euch sieht. Es folgt die erste richtige QTE-Sequenz. Um Wong einzuholen, drückt Ihr folgende Tasten: **A ← → A B ← ← → A → ↓ A**. Jetzt müsst Ihr auch gleich noch zwei Gangmitglieder vermöbeln. Isoliert einen, indem Ihr schnell auf ihn zurennt, und beharkt ihn anschließend mit Tritt-Kombos. Habt Ihr das Gesocks geschlagen, gibt Wong Euch den Rucksack wieder. Wenn Ihr verliert, müsst Ihr nur das Restaurant von vorher betreten oder den Pigeon Park aufsuchen, um die beiden wiederzufinden. Wong gibt Euch den Rucksack natürlich ohne Geld zurück, was dank der vorher beschriebenen Vorsichtsmaßnahme allerdings nicht so schlimm ist. Als Wiedergutmachung zeichnet er Euch eine Karte zu einer Pension in Wan Chai im **Green Market**-Viertel. Die günstige Freestay Lodge wurde inzwischen übrigens geschlossen.

Come to Come Over Guest House

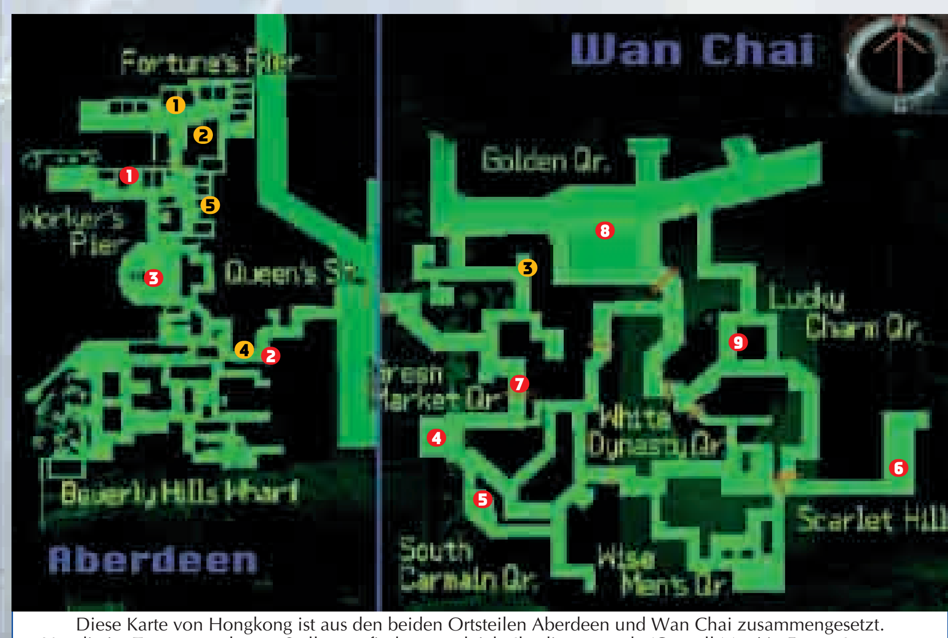
Durchquert die Queens Street in Richtung der auf der Karte sichtbaren, breiten **Kings Road**. Über eine Brücke betretet Ihr dann den Green Market, nicht ohne Euch vorher mit einer Straßenkarte versorgt zu haben. Folgt Wongs Kritzelplan, bis Ihr unverhofft auf Joy stoßt. Sie legt Euch die Pension mit dem schönen Namen ‘Come Over Guest House’ nochmals ans Herz und verspricht Euch einen Sondertarif, wenn Ihr ihren Namen erwähnt. Außerdem kündigt sie Euch einen Job für den nächsten Morgen an. In der Pension angekommen, händigt Euch der sympathische Portier den Schlüssel mit der Nummer 203 aus. In Eurem Raum bringt Ihr den Rucksack in Sicherheit und legt Euch aufs Ohr.

Es rappelt in der Kiste

Eine morgendliche Motorradfahrt später steht Ihr am **Pier of Fortune** hinter dem Worker’s Pier und dürft bis zum Mittag Euren Geldbeutel durch Kistenschleppen füllen. Danach geht’s zurück Richtung Green Market. Am Pigeon Park trefft Ihr den schmierigen Fotografen wieder. Dank Joy könnt Ihr ihn aber schnell loswerden und Euren Weg fortsetzen. Geht wieder in den Green Market. An der T-Kreuzung, bei der es links zum Guest House geht, wendet Ihr Euch nach rechts und lauft an der Kampfsportschule vorbei ins **South Carmain**-Viertel. Natürlich kauft Ihr vorher noch die gleichnamige Stadtkarte.

Tai Chi mit Jianmin

In South Carmain lauft Ihr geradewegs in den Park mit den Lotusbäumen (4). Hier unterhaltet Ihr Euch mit Tai-Chi-Opa **Jianmin**, der Euch nach etwas gesundem Training den Weg zu den Yan-Tin-Appartements weist (5). Wenn Ihr endlich in dem heruntergekommenen Wohnblock steht, wo Ihr Meister Lishao Tao zu finden hofft, müsst Ihr Euch erst mit einer unfreundlichen Alten herumschlagen. Die versichert, dass sie wegen Euch das Haus nicht aufgeben werde. Ihr klopft an die Tür von Raum 205, nur um zu erfahren, dass Lishao Tao nicht hier ist. Nach einer Spende von 50 Dollar Schmiergeld rückt der



Diese Karte von Hongkong ist aus den beiden Ortsteilen Aberdeen und Wan Chai zusammengesetzt. Um die im Text angegebenen Stellen zu finden, vergleicht Ihr die passende ‘Overall Map’ in Eurem Inventory mit den Markierungen auf unserem Stadtplan. Rot steht für handlungsrelevante, gelb für einträgliche Orte.

Geld oder Hiebe

KISTENSCHLEPPEN: Am Pier of Fortune (1) gibt's zehn Dollar für jede richtig abgestellte Kiste. Die Kunst dabei: Keine Kiste fallen lassen! Wenn Euer Kollege 'hidari' brüllt, drückt Ihr das Digi-Pad nach links, schreit er 'migi', nach rechts. Ansonsten drückt Ihr nach vorne, um die Kiste weiterzuschleppen. Je mehr Kisten Ihr schon gestapelt habt, desto häufiger kommen üble Mehrfachkommandos. 60 Dollar sind aber pro Schicht alle mal drin.



In Warehouse 10 gehts ums Ganze: Wenn Ihr 500 Dollar setzt, rast Euer Heldenherz vor Aufregung!

BIG OR SMALL: Dieses Würfelspiel ist die einträglichste Geldquelle im Spiel. Im unterirdischen Warehouse 10 (2) im Pier of Fortune könnt Ihr maximal 500 Dollar auf die richtige Kombination setzen. Ob allerdings eine 'small'- oder 'big'-Kombination gewürfelt wird, liegt außerhalb Eurer Kontrolle. Trotzdem habt Ihr die Macht: Ihr könnt speichern! Nachdem Ihr dreimal erfolgreich das Maximum gesetzt habt, solltet Ihr mit 1500 Dollar genug Kohle zusammen haben, um das Spiel ohne Geldsorgen durchzocken zu können.

TAKE 2: Im Green Market gewinnt Ihr maximal 50 Dollar beim Take-2-Spiel (3). Nehmt zuerst den Teilzeitjob als Spielleiter an und schaut den Herausforderern die Stellen ab, an denen sie ihre Kugel in das Brett rollen lassen. Es gibt bei beiden Brettern einen Startpunkt, durch dessen Verwendung Ihr später beinahe sicher jedes Spiel gewinnt.

ONE SHOT: Auch beim 'One Shot' (einer Pachinko-Variante) könnt Ihr maximal 50 Dollar einheimsen. Einige schöne Bretter mit hoher Gewinnchance stehen in der Queen's Street (4).

ROOFTOP FIGHT: Die witzigen Preiskämpfe sind leider erst ab der zweiten GD bestreitbar. Wer auf der ersten Scheibe schon etwas Nervenkitzel sucht, betritt die im Worker's Pier versteckten 'Rooftop Fights' (4). Hier finden die mit Abstand besten Armdrück-Wettbewerbe statt. Eine gute Taktik: Legt das Pad der Länge nach auf Euren Schoß und hämmert mit dem Zeigefinger auf die **X-Taste**, bis der Arzt kommt. Das Digi-Pad bedient Ihr mit der anderen Hand.



Das Armdrücken ist nur was für ganz harte Tasten-Hämmerer

Kerl zumindest den Namen **Man Mo** heraus. Er meint den **Man Mo**-Tempel in der Nähe des **Wise Men´s**-Viertels in Man Mo-China – und da geht Ihr jetzt auch hin.

Neulich im Tempel

Schlagt Euch mit Hilfe der Wegweiser und auskunftsfreudiger Passanten bis ins **Scarlet Hills**-Viertel durch, das hinter dem Wise Men's-Areal liegt. Hier lauft Ihr an der weißen Mauer entlang, bis links ein Tor auftaucht. Dahinter steht der Man Mo-Tempel (6). Innen trefft Ihr den Priester **Hanhui** und die schicke **Xiuying**. Hanhui will Euch erst weiterhelfen, wenn Ihr ihm etwas über die vier **Wude** berichten könnt. Diese mysteriösen Kung-Fu-Weisheiten sind nur den Martial-Arts-Meistern bekannt. Wenn Ihr zurück ins Wise Men's-Viertel geht, spricht Euch Xiuying an und gibt Euch einen ersten Tipp.

JIE – Nutze Techniken nicht leichtfertig

Die erste Adresse für Kampfsportfragen ist die Schule, an der Ihr vorher in Green Market vorbeigelaufen seid. Also zurück durch die Wise Men's- und South Carmain-Viertel sowie nach der Treppe gleich rechts in die **Guang Martial Arts**-Schule (7). Leider will Euch der Meister hier nicht helfen, weil er sich unwürdig fühlt, solange ein ehemaliger Schüler von ihm als Penner im **Golden Quarter** herumlungert. Dieses Viertel erreicht Ihr vom Wise Men's-Bezirk aus, indem Ihr entweder das **White Dynasty**- oder das **Lucky Charm**-Viertel durchquert. Vergesst nicht, die nützlichen Karten zu kaufen. Im Golden Quarter fragt Ihr die Passanten nach dem Einkaufszentrum und betretet das riesige Gebäude (8). Vom Eingang aus dreht Ihr Euch gleich nach rechts und lauft an den Möchtegern-Karatekas vorbei zum schlafenden Penner. Es ist **Zongquan**, der verlorene Schüler. Brecht für ihn den Stein, indem Ihr das Minispielchen besteht. Betrachtet zuerst die Balken. Das erste Drücken von **A** bestimmt die Kraft, ein zweiter Druck das richtige Timing. Betätigt den Button, wenn der Balken jeweils voll ist. Wenn Ihr den Felsbrocken vernichtet habt, gibt Euch Zongquan einen Brief an seinen alten Meister. Bringt den Brief flott zur Schule im Green Market. Der Meister ist glücklich und lehrt Euch das erste Wude-Geheimnis: **JIE**.

GON – Trainiere ohne Unterlass

Besucht jetzt wieder Jianmin im **Lotus Park** von South Carmain. Er bringt Euch eine neue Technik bei: Mit **A+X** löst Ihr die mächtige **Tai-Chi-Eisenhand** aus. Im folgenden Training müsst Ihr den Boden unter dem Lotusbaum mit Blättern füllen. Auch hier gilt es, den Balken zu beobachten. Er schwillt an und nimmt wieder ab. Drückt nur, wenn er die letzten drei, rot leuchtenden Marker erreicht hat. Nach einigen Versuchen bringt Euch Jianmin die Kunst von **GON** bei.

DAN – Urteile mit klarem Geist

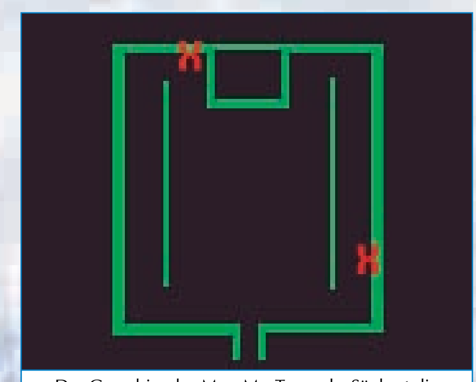
Sprecht den Meister der Kampfsportschule im Green Market nochmal an. Er schickt Euch ins Lucky Charm-Viertel in die **Three Blades**-Straße. Dort liegt **Zhangyu´s Barbershop** (9), ein Friseurladen, dem Ihr einen Besuch abstattet. Zhangyu will Euch erst testen. In der folgenden QTE macht Ihr einfach – nichts. Der Friseur will nur wissen, wie cool Ihr seid. Danach erhaltet Ihr die dritte Wude-Weisheit: **DAN**.

YI – Zögere nie, das Richtige zu tun

Folgt jetzt seinem Rat und betretet den **Bloom Tailor**-Schneiderladen in derselben Straße. Dieser steht links vonm Zhangyus Shop. Im Laden verweist man Euch als letzte Möglichkeit auf **Guixhang**, eine Meisterin, die in den Yan Tin-Appartements residiert. Also zurück ins South Carmain-Viertel. Bei den Yan-Tin-Wohnblocks angekommen, müsst Ihr erst die alte Frau gegen die Bande verteidigen, die sie aus ihrer Wohnung vertreiben will. Danach entpuppt sich das Mütterlein als Tai Chi-Meisterin Guixhang. Das Ende Eurer Suche führt zurück zum Anfang: Guixhang kann Euch zwar den Inhalt, nicht aber den Namen der letzten Wude-Lehre verraten. Sie schickt Euch zurück zum Man Mo-Tempel.

Trautes Heim

Zurück auf den Scarlett Hills weigert sich der Mönch im Tempelhof, Euch passieren zu lassen. Wählt einfach die linke Option **Break in**. Im Innern des Tempels werdet Ihr dann zum Wändeputzen verdonnert. Das ist allerdings nur zu Eurem Vorteil: Säubert die Wand an den auf der Karte unten markierten Stellen, und Ihr findet das letzte Wude-Zeichen: **YI**. Nach einer Zwischensequenz gibt sich Xiuying als Meister Lishao Tao zu erkennen. Nachdem sie Euch gezeigt hat, wo der Hammer hängt, bietet sie Euch ihre Wohnung als Nachtlager an. Um diese im Wise Men's-Viertel zu finden, könnt Ihr Euch an Xiuyings Karte halten oder sie vor dem Tempel wiedertreffen. Jetzt heftet Ihr Euch an ihr wohlgeformtes Hinterteil, um Euch direkt zu ihrem Haus führen zu lassen. Vergesst nicht, die Stelle auf der Straßenkarte vom Wise Men's-Viertel zu kennzeichnen. Im Zimmer der geheimnisvollen Kung-Fu-Meisterin begebt Ihr Euch zur Ruhe und schlummert selig hinüber auf die zweite GD.



Der Grundriss des Man-Mo-Tempels: Säubert die Wand zuerst an der Stelle, die mit dem X rechts unten gekennzeichnet ist, danach links oben.



MAN!AC vor fünf Jahren

Holla! Was erblickt der bleiche Videospieler gleich zu Beginn der Ausgabe 2/97? Aufreizend posierende asiatische Mädels, die grazilen Körper nur von wenig Stoff bedeckt: Frei nach dem Motto 'Sex sells' stürzte sich Christian auf erotische Import-CDs für Segas Saturn. Nach anfänglicher Begeisterung stellte sich bei den geifernden Redakteuren Ernüchterung ein – zu unprofessionell und oft sogar unfreiwillig komisch gerieten die Posen der freizügigen Damen. Doch auch für 'normale' Videospielkost war noch Platz im Heft: Allem voran die erste spielbare Version des mittlerweile indizierten zweiten "Resident Evil"-Teils – damals noch mit dem überdimensionalen Gorillazombie. Das N64 kam schließlich mit einem dicken Spaceworld-Report zum Zug.

Das Jüngste Gericht

MARTIN GAKSCH (REDAKTIONSDIREKTOR, MAN!AC)

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Donkey Kong (FÜR ATARI VCS 2600)

"Als naiver Videospielfan der ersten Stunde erwartete ich natürlich dieselbe grafische Pracht wie am Automaten und auf dem Coleco. Und was sahen meine tränenden Augen? Grobschlächtige Pixel-Grafik, fast noch schlimmer als bei 'Pac-Kong' von Goliath. Nie zuvor hatte ich die Ausgabe von 120 Mark so bereut wie zu diesem Zeitpunkt."

2. Virtua Athlete 2K (FÜR DREAMCAST)

"Ich mag den Dreamcast. Ich schätze Sega für viele brillante Spiele. So weit, so gut. Aber was die Entwickler dazu getrieben hat, rund 20 Jahre nach 'Decathlon' mit seinen zehn Disziplinen poplige sieben Simpel-Wettbewerbe zu präsentieren, weiß wohl niemand. Und das bei einem Vollpreisspiel! Die reinste Abzocke!"

3. Parodius (ALLE 1001 VERSIONEN)

"Von klassischen Shoot'em-Ups kann ich nicht genug bekommen: der perfekte Kurzzeitspaß zum Abreagieren. Also liebe ich eigentlich 'Parodius'. Allerdings habe ich mich mit den unendlich vielen Fassungen auf Saturn, Playstation NES, Game Boy und PC-Engine derart überspielt, dass ich die Bonbon-Grafik nicht mehr sehen kann."



ERSCHEINT AM **6. Februar**

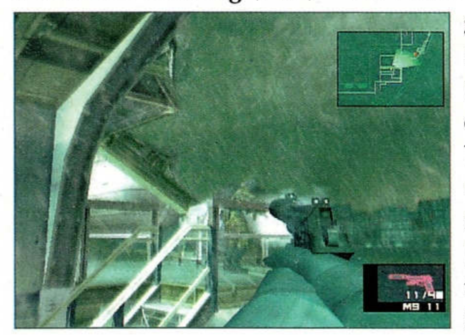
ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

"Relax, I'll handle this." Bei Polizeikontrollen sollte man stets die Ruhe bewahren, ansonsten schöpfen die Beamten vielleicht Verdacht. Denn was wird der amerikanische Police Officer wohl sagen, wenn er die im Handschuhfach versteckte Bierflasche entdeckt?



Von wegen nachweihnachtliche Ruhezeit: Dass die Videospiel-Entwickler ihr Pulver noch lange nicht verschossen haben, zeigen beispielsweise unsere Previews von **Turok Evolution** (Xbox) und **Shadow Man: 2nd Coming** (PS2) – bei Acclaim in London hatten wir die Gelegenheit mit Dino-Jäger-Erfinder David Dienstbier zu plaudern und mit Schattenmann Mike LeRoi in die Welt der Toten zu steigen. Im Testteil nehmen wir endlich Konamis Agenten-Thriller **Metal Gear Solid 2** (Bild, PS2) unter die Lupe: Im Ausland bereits mit Höchstwertungen bedacht – mal sehen, ob Solid Snake auch den MAN!AC-Kritikern eine wohlwollende Beurteilung abringt. Darüber hinaus müssen die Highspeed-Raser **Wipeout Fusion** und **Moto GP 2** (beide PS2) zum PAL-Spielspaß-TÜV antreten, genauso wie Segas Basketball-Sim **NBA 2K2** (Dreamcast) und Eidos' tierisches Abenteuer **Herdy Gerdy** (PS2). Wer von Weihnachten noch Geld übrig hat, findet in unserem Special **Konsole & Heimkino** genügend Anregungen zum Ausgeben.



JAPAN TOP 10

Platz	Titel	Hersteller	Genre	Deutschland
1	Dragon Quest 4	Enix	Rollenspiel	nicht geplant
2	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Beat'em-Up	1. Quartal
3	All Star Pro Wrestling 2	Square	Beat'em-Up	nicht bekannt
4	Seaman Forbidden Pet	ASCII	Sportspiel	nicht bekannt
5	Rez	Sega	Actionspiel	erhältlich
6	Pop 'n' Music 5	Konami	Musikspiel	nicht bekannt
7	Busin: Wizardry Alternative	Atlus	Rollenspiel	nicht bekannt
8	Pachisuro Aruze Kingdom 5	Aruze	Gesellschaftsspiel	nicht geplant
9	Dynasty Warriors 3	Koei	Actionspiel	2. Quartal
10	Pikmin	Nintendo	Strategie	1. Quartal


PLAY MORE
WWW.PLAYMORE.COM
© 2001 MICROSOFT CORPORATION. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. XBOX UND DAS XBOX LOGO SIND ENTWEDER EINGETRAGENE MARKEN ODER MARKEN DER MICROSOFT CORPORATION IN DEN USA UND ODER ANDEREN LÄNDERN
XBOX